PEŁNE WERSJE GIER
CRAZY MACHINES 3 PL/EN
CANDLE EN

NR 09/2019 (298) INDEX 334561
OD 30.07.2019 DO 26.08.2019
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 23 WRZEŚNIA 2019

CD-ACTION®

ZAPOWIEDZI WATCH DOGS LEGION • STAR WARS JEDI: UPADŁY ZAKON • WARSAW • RECENZJE CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED • SUPER MARIO MAKER 2 • F1 2019 • THEY ARE BILLIONS • PUBLICYSTYKA USA VS HUAWEI • CYBERPUNK • POWSTANIE WARSZAWSKIE

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 09
9 771426 291907

Y
WATCH DOGS LEGION □ STAR WARS JEDI: UPADŁY ZAKON □ WARSAW □ CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED □ SUPER MARIO MAKER 2

deco™

tp-link®

Szybko. Stabilnie. Wszędzie.

Domowe systemy WiFi Mesh

- Antywirus*
- Kontrola rodzicielska
- Płynny roaming
- Intuicyjna konfiguracja przez aplikację

3 lata gwarancji

*Funkcja nie występuje w modelu Deco M4

www.tp-link.com.pl

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 27 SIERPNIA 2019.

CDA na FB

DLA KAŻDEGO, ALE...

W tym numerze CD-Action poruszamy tematy istotne z właściwie każdego punktu widzenia. Lokalnego – bo każdy polski gracz powinien przekonać się, czym jest Warsaw i jak ugryziono w nim temat powstania warszawskiego. Europejskiego – bo historia niemieckiej cenzury gier jest arcyciekawa i arcykuriozalna. Światowego – bo piszemy również o technologicznej wojnie amerykańsko-chińskiej, która może mieć bezpośredni wpływ na zawartość naszych kieszeni.

Jednak choć niewątpliwie w nowym CDA znajdą dla siebie coś ludzie niezainteresowani grami, nie czarujmy się: przygotowując zestaw tematów, myśleliśmy o graczach właśnie. Dlatego jest i coś o płatnych dodatkach, i o niegrzecznych modach do Simsów, jest trochę przygotowań do premiery Cyberpunka, tekst o pracy (tak często pomijanych) dystrybutorów gier, o rosnącym fenomenie autoszachów... no i o kilkudziesięciu grach, którym, jak zwykle, poświęciliśmy osobne strony.

Miłej lektury, dobrej zabawy!

Dawid Bojarski

SPIS TREŚCI

GRY

G2A: Wyłóżmy karty na stół. 004
Newsy 006

W PRODUKCJI

Star Wars Jedi: Upadły zakon 008
Twierdza: Władcy 010
Empire of Sin 012
Planet Zoo 014
Psychonauts 2 017
Boundary 018
Spiritfarer 020
Prodeus 021

JUŻ GRALIŚMY

Watch Dogs Legion 022
Warsaw 026
Transport Fever 2 028
Daymare: 1998 030
Dota Underlords 032
Solar Warden 033
Griftlands 034

RECENZJE

GameWalker 036
Crash Team Racing Nitro-Fueled 042
Amid Evil 048
They Are Billions 050
Steel Division 2 052
Super Mario Maker 2 054
Eagle Island 057
My Friend Pedro 058
F1 2019 060
Earth Defense Force 5 062
Sea of Solitude 063
198X 064
American Truck Simulator: Washington 066
Stranger Things 3: The Game 067
Cooking Simulator 068
Field of Glory: Empires 070
Fire Emblem: Three Houses 072
Heavy Rain (PC) 074
Sigil 076
Kaszanka Zone: Fort Boyard 077

PUBLICYSTYKA

Powstanie gra 078
Nie trzeba było wiele 082
List otwarty do polskich developerów 083
Auto szach mat 084
Jedwabny szlag 086
Wolfenstein: Youngbl**d 090
Felieton: Brrrr... ecenzja 093
Transmisja 094
CDPR znów nadaje 096
Felieton: Płać i płacz 098
Ikony Night City: Alt Cunningham 099
Półkownicy 100
The Sins 4 102
Magazyn kulturalny 104
Szpile 126

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK

Pecetowy niezbędnik – najciekawsze programy nie tylko dla graczy 108

TESTY

Procesory AMD Ryzen 9 3900X, Ryzen 7 3700X i Ryzen 5 3600X 114
Karty graficzne AMD Radeon RX 5700 i RX 5700 XT 116
Karta graficzna Palit RTX 2070 Super GameRock 116
Telefon Honor 20 118
Telefon Oppo Reno 118
Słuchawki dokanałowe Creative Outlier Air 119
Słuchawki nauszne HP Omen Mindframe Headset 119
Opaska fit Mi Smart Band 4 120

INNE

Na Luzie 106
Action Redaction 122
Loot 128
Zdrapka z kodem 130

INDEKS GIER

198X 064
American Truck Simulator: Washington 066
Amid Evil 048
Boundary 018
Cooking Simulator 068
Crash Team Racing Nitro-Fueled 042
Daymare: 1998 030
Dota Underlords 032
Eagle Island 057
Earth Defense Force 5 062
Empire of Sin 012
F1 2019 060
Field of Glory: Empires 070
Fire Emblem: Three Houses 072
Fort Boyard 077
Griftlands 034
Heavy Rain 074
My Friend Pedro 058
Planet Zoo 014
Prodeus 021
Psychonauts 2 017
Sea of Solitude 063
Sigil 076
Solar Warden 033
Spiritfarer 020
Star Wars Jedi: Upadły zakon 008
Steel Division 2 052
Stranger Things 3: The Game 067
Super Mario Maker 2 054
They Are Billions 050
Transport Fever 2 028
Twierdza: Władcy 010
Warsaw 026
Watch Dogs Legion 022

G2A.COM WYŁÓŻMY KARTY NA STÓŁ

Mówił: „sprawdzam”: **Papkin**

Rzeszowska giełda składa developerom propozycję. Równocześnie jednak – rzuca im wyzwanie.

Wobec platformy, za pośrednictwem której możliwa jest odsprzedaż kluczy do gier, sformułowano bogaty katalog inwektyw. Przedstawiciel tinyBuild (Hello Neighbour) twierdził, że G2A to „oparty na oszustwach biznes”, influencer TotalBiscuit nazwał firmę „szarorynkową przystanią dla oszustów i złodziei”. Gearbox wycofał się ze współpracy z nią (za podjęcie której przepraszał sam prezes, Randy Pitchford), a Riot Games zakazało G2A sponsorowania zespołów uczestniczących w światowych mistrzostwach League of Legends.

Najczęściej powracały zarzuty o...

1) Chargebacki
Innymi słowy: sytuację, w której przestępca kupuje kody, wykorzystując kradzioną kartę kredytową. Gdy jej właściciel zgłosi kradzież na policję – ta zamraża dostępne na niej środki, przez co developer zostaje z niczym. W dodatku musi on dezaktywować klucze, które wciąż mogą być wystawione na cyfrowych witrynach.

2) Wyłudzanie kluczy recenzenckich
Nie jest tajemnicą, że media otrzymują od wydawców, dystrybutorów i developerów tzw. klucze recenzenckie. Zysk jest obopólny – twórcy chcą przecież, by o ich tytule mówiono, a krytyk ma o czym pisać (lub nagrywać). Co jednak w sytuacji, gdy ktoś jedynie podaje się za przedstawiciela prasy, a w rzeczywistości: wyłudza kody, a później wprowadza je do obrotu na giełdach w rodzaju G2A?

3) Problem giveawayów
Wydawcy wprowadzają do obiegu również klucze promocyjne (nagradzają w ten sposób udział w konkursach, albo rozdają je na swoich social mediach, chcąc zwiększyć zainteresowanie produkcją). Sęk w tym, że część ludzi pozyskuje takie kody w nieuczciwy sposób (na przykład wykorzystując boty), by później odsprzedać je za żywą gotówkę.

Powyższe oskarżenia wracają cyklicznie, a G2A cyklicznie im zaprzecza. Tym razem – wyjątkowo energicznie.

Wiatr zmian

Twitterową burzę rozpętał Mike Rose, niegdyś: dziennikarz związany z Gamasutrą i Kotaku, dziś: szef No More Robots, wydawcy Descenders.

(*) Z dziennikarskiego obowiązku nadmieńmy, że PR-em G2A kieruje obecnie Maciej Kuc, były redaktor naczelny CD-Action.

WYZWANIE PRZYJĘTE

Pierwsi chętni, by zgarnąć 10-krotność sumy utraconej na tzw. chargebackach, już się znaleźli. Mowa o autorach Factorio, którzy dysponują ponoć dowodami na to, że stracili na procederze ok. 6,6 tys. dolarów. Zgłosili już tę sprawę G2A, a przy okazji zapewnili (na swoim blogu), że również oni wolą, by ściągać ich grę z torrentowni.

Studio Wubu wyraziło dezaprobatę wobec wykorzystywania przez rzeszowiaków Google Ads. Developerzy sugerują ponadto, że na platformie działają spekulanci (mający kupować grę na promocji, a później sprzedawać ją w pełnej cenie) oraz dochodzi na niej do „oszustw regionalnych" (czyli sytuacji, w której ktoś kupuje gry po europejskiej, zazwyczaj tańszej, cenie, by później sprzedać je na Zachodzie).

Developerzy Factorio mogą być pierwszymi beneficjentami akcji zainicjowanej przez G2A.

Pod koniec czerwca Rose w niewybrednych słowach („W najnowszym odcinku <<J***ć G2A>>") oskarżył firmę o wykupywanie Google Ads, co ma skutkować tym, że jego własne strony wyświetlają się niżej w wynikach wyszukiwania (nadmieńmy, że swoje usługi promują w ten sposób również GamesDeal, Amazon, Allegro czy AllKeyShop). „Jeśli zamierzacie kupić naszą grę z G2A, po prostu ją spiraćcie" – radził graczom. W dyskusję szybko włączyli się przedstawiciele RageSquid (Action Henk) – także oni zażyczyli sobie, by raczej ściągać ich gry z torrentowni. Wtórował im członek Vlambeer (Nuclear Throne), według którego: „Tego typu strony kosztują devów czas, który ci muszą poświęcić na obsługę klienta i śledzenie fałszywych próśb o klucze oraz rozgryzanie chargebacków".

Tym jednak razem G2A nie pozostało dłużne i piątego lipca ruszyło z medialną ofensywą. W przesłanym redakcji oświadczeniu mogliśmy przeczytać prowokacyjne: „Wyłóżmy karty na stół. **Zapłacimy developerom 10 razy więcej, niż stracili na chargebackach, po tym, jak ich klucze zostały nielegalnie sprzedane na G2A. Pod jednym warunkiem: studia muszą udowodnić, że coś takiego faktycznie miało miejsce".** Dowodów ma dostarczyć zewnętrzna firma audytowa (koszt trzech pierwszych kontroli wezmą na siebie rzeszowiacy).

G2A cyklicznie zaprzecza oskarżeniom. Tym razem czyni to z werwą.

Według PR-owców(*) platformy – kradzież kart kredytowych, zakup za ich pośrednictwem kluczy i późniejsze wprowadzenie ich do obrotu „dla przeciętnego Kowalskiego byłoby niemal niemożliwe".

Wspomniane oświadczenie stało się również pretekstem, by nieco wytłumaczyć filozofię stojącą za działalnością giełdy. G2A twierdzi, że działa w oparciu o podobny model biznesowy, co Amazon i eBay. Większość kluczy pochodzi od dużych sprzedawców, którzy kupują je bezpośrednio od wydawców i developerów. Firma nie widzi nic złego w automatyzacji marketingu, dodaje ponadto, że jej program G2A Direct zapewnia studiom wyższy udział w zyskach ze sprzedaży (89,2%) niż konkurencyjne usługi. Rzeszowiacy odnoszą się również do tweetów Rose'a. Jak informują – po premierze Descenders gra zeszła na ich platformie w liczbie... pięciu sztuk. Zbyt wczesnodostępnej wersji był nieco większy (226), jednak – argumentują – działalność G2A nie ma wielkiego wpływu na kondycję wydawcy... jak i na gry niezależne ogółem. Z wewnętrznych statystyk dowiadujemy się, że raptem 8% sprzedanych na G2A pozycji to tytuły indie. Zbyt napędzają przede wszystkim wysokobudżetowe blockbustery.

Kiss from a Rose

Na odpowiedź Rose'a nie trzeba było czekać. Już kolejnego dnia developer uruchomił na change.org petycję zatytułowaną: „G2A: Przestańcie sprzedawać niezależne gry na waszej platformie". Jak czytamy w apelu: „developerzy indyków stanowią większość wśród ludzi, którzy tworzą gry. Tymczasem G2A uderza w indie devów raz za razem, pozwalając każdemu sprzedawać w sieci nieprawowicie pozyskane kody z niesamowitą łatwością". Skoro zaś – konstatuje Rose – małe gry stanowią raptem 8% ogólnego zbytu – rzeszowska giełda może spokojnie z nich zrezygnować. „Uczyniłoby to 99% twórców szczęśliwszymi". Gdy wysyłaliśmy pismo do druku, pod jego apelem widniały podpisy 6,1 tys. ludzi.

Wydawcy nie podoba się również (zawarte w oświadczeniu G2A) zdanie: „naszym celem jest sprawienie, by ceny płacone przez graczy były tak niskie, jak to tylko możliwe". Jak wyjaśnił na Twitterze: „Problemem jest samo postrzeganie wartości *(gry – dop. red.)*. Jeżeli ktoś widzi nasze tytuły w niskich cenach na G2A, będzie mniej zmotywowany, by kupić je w pełnej cenie".

Złamane klucze

Minął tydzień, a temat G2A znów rozgrzał branżowe newsroomy. Po konsultacjach z twórcami firma przyznała (w ramach kolejnej odezwy), że „w wielu kwestiach była krótkowzroczna". Co jednak ciekawe – nie w temacie tzw. chargebacków; ponoć żaden z developerów nie zgłaszał problemu kluczy kupionych za pośrednictwem kradzionych kart. Sporo studiów narzekało natomiast na problem z kodami recenzenckimi i giveawayami.

Giełda zaoferowała opracowanie narzędzia G2A Key Blocker. Słowem: bazy danych, do której autorzy gier będą mogli zawczasu wpisywać klucze, które – ich zdaniem – nie powinny trafiać do obrotu. Specjalny skrypt sprawdzi każdą mającą pojawić się na cyfrowych witrynach produkcję, a jeżeli ta będzie znajdować się na czarnej liście – zablokuje transakcję. Rozwiązanie wciąż pozostaje jednak na etapie planów; G2A bada właśnie zainteresowanie usługą. O dalszych krokach platformy usłyszymy w połowie sierpnia.

Co dalej?

Czy medialne wrzutki wyczerpują sprawę? Nie. Jak bumerang wracają oskarżenia o kłopoty z wycofaniem się z usługi G2A Shield, kilkukrotną sprzedaż jednego klucza, dopuszczanie gier pozyskanych dzięki karuzeli vatowskiej(**), naliczanie opłat nieaktywnym użytkownikom (tzw. inactivity fee)... i wiele innych.

Właśnie dlatego chcemy prosić was o pomoc. Pozostajemy w kontakcie z niezależnymi developerami, których pytamy o stosunek do rzeszowskiej platformy. Chcemy jednak zebrać także wasze doświadczenia (i te dobre, i te złe). W sprawie G2A piszcie do nas na adres: **papkin@cdaction.pl**. Wasze wątpliwości skonfrontujemy z samymi zainteresowanymi.

Skoro rzeszowska giełda chce „wyłożyć karty na stół", wspólnie powiedzmy jej: „sprawdzam". **|CDA|**

Nieetyczny Adrian

Na medialnej ofensywie G2A cieniem kładzie się niemoralna propozycja. Jak ujawnił na Twitterze Thomas Faust z Indie Games Plus – firma zaoferowała jego redakcji opublikowanie artykułu mającego wytłumaczyć, dlaczego „sprzedaż kradzionych kodów na przeznaczonych dla graczy platformach cyfrowych jest w zasadzie niemożliwa". Wszystko byłoby w porządku, gdyby materiał miał zostać stosownie wyróżniony, ale autor listu (niejaki Adrian) wyraźnie poprosił, by medium „opublikowało go na swojej stronie bez oznaczenia, że jest to materiał sponsorowany albo w jakikolwiek sposób powiązany z G2A". Firma potwierdziła, że taki mail został wysłany do dziesięciu portali, acz pracownik wystosował go na własną rękę. „Spotkają go za to surowe konsekwencje, to absolutnie nieakceptowalne" – grzmiała na Twitterze.

(**) Sytuacja, w której osoba lub firma kupuje produkt „na eksport" (wówczas nie musi płacić podatku VAT)... po czym przepuszcza go przez kilka różnych „słupów" i – ostatecznie – sprzedaje w kraju ojczystym za niższą cenę.

Mortal Kombat dla dorosłych

BIZ Reżyser nowego filmu na podstawie Mortal Kombat, Greg Russo, ogłosił na Twitterze, że produkcja otrzyma klasyfikację dla dorosłych. Kategorię R obrazowi, którego premiera zaplanowana została na 2021 rok, ma zapewnić między innymi obecność brutalnych Fatality.

www.warnerbros.com

„Wiedźmin" przed „Wiedźminem"

BIZ Twórcy fanowskiej produkcji w uniwersum „Wiedźmina" podali datę premiery filmu. „Pół wieku poezji później" pojawi się za darmo na YouTubie już 30 listopada tego roku. Opowie historię nie Geralta, ale Lamberta, któremu towarzyszyć będą Triss Merigold oraz Jaskier.

www.facebook.com/witcherfanfilm

Cuphead na Netfliksie

BIZ W pierwszej połowie lipca ogłoszono, że Cuphead otrzyma swój własny serial na Netfliksie. Póki co nie znamy żadnych szczegółów poza tym, że animacja będzie rysowana klatka po klatce. Procesem twórczym zajmie się natomiast nie producent gry, a wewnętrzne studio Netfliksa.

www.studiomdhr.com

Miliony na gradaptację twórczości Jacka Piekary

PC PS4 XBO Po marcowej informacji o tym, że studio The Dust zainwestowało w prawa do wirtualnej adaptacji twórczości Jacka Piekary, mamy pierwsze dobre informacje na temat projektu. Twórcy właśnie znaleźli inwestora, który zapewnia im finansowanie na najbliższe trzy lata – trzy miliony przewidziane w umowie mają być wypłacane w ratach, których wysokość zależeć będzie od postępów prac nad grą. Inwestor ma natomiast partycypować w późniejszych przychodach, które wygeneruje produkcja. Warto przy tym nadmienić, że cały budżet, jakim dysponuje The Dust, wynosi siedem milionów złotych. Pierwsze konkretne informacje na temat nadchodzącej produkcji usłyszymy natomiast 12 września.

www.thedust.pl

Gears 5 bez nikotyny

PC XBO Taką deklarację można było przeczytać na twitterowym koncie szefa The Coalition – studia stojącego za sukcesem serii Gears of War. Rod Fergusson uważa, że postacie palące np. cygara zachęcają graczy do sięgnięcia po tego typu używki, co może przerodzić się w nałóg. Mężczyzna wyjawił na Twitterze, że papierosy miały wpływ na przedwczesną śmierć jego ojca i zapowiedział: – *Nie mam zamiaru gloryfikować czegoś, co jest uzależniające i może doprowadzić do śmierci. Żadna ze mnie policja moralna, ale wierzę, że jeżeli mam możliwość wpływu na świat i uczynienia go choć trochę lepszym, powinienem to zrobić. Dopóki zarządzam Gearsami, dopóty palenie nie powróci do serii.*

www.thecoalitionstudio.com

Pierwsze testy Minecraft Earth...

And iOS ...pokazują potencjał stojący za grą wykorzystującą rzeczywistość rozszerzoną do budowania niczym w Minecrafcie. Beta wprawdzie wystartowała jedynie w Londynie oraz amerykańskim Seattle, jednak wystarczyło to, by zorientować się, że wkrótce czeka nas prawdziwy festiwal kreatywności graczy. Dość napisać, że popularny SethBling zbudował mechanizm sprawdzający, jak szybko przebiega się określoną trasę (i drugi, który pomaga trenować, zliczając okrążenia). Premiera pełnej wersji Minecraft Earth zapowiedziana została na rok 2020.

www.minecraft.net

FIFA bez Juve

PC PS4 XBO W drugiej połowie lipca świat obiegła informacja o tym, że FIFA 20 straciła licencję na drużynę Juventusu FC, którą „podkupiło" Konami dla rywalizującego z kopaną EA, PES-a 2020. Oznacza to, że zespół Mistrza Włoch w najnowszej Fifie nazywać będzie się Piemonte Calcio, a w grze zabraknie zarówno stadionu, jak i oficjalnych strojów Juve. Oczywiście nienaruszone pozostaną oryginalne nazwiska piłkarzy – te nie podpadają pod straconą właśnie licencję.

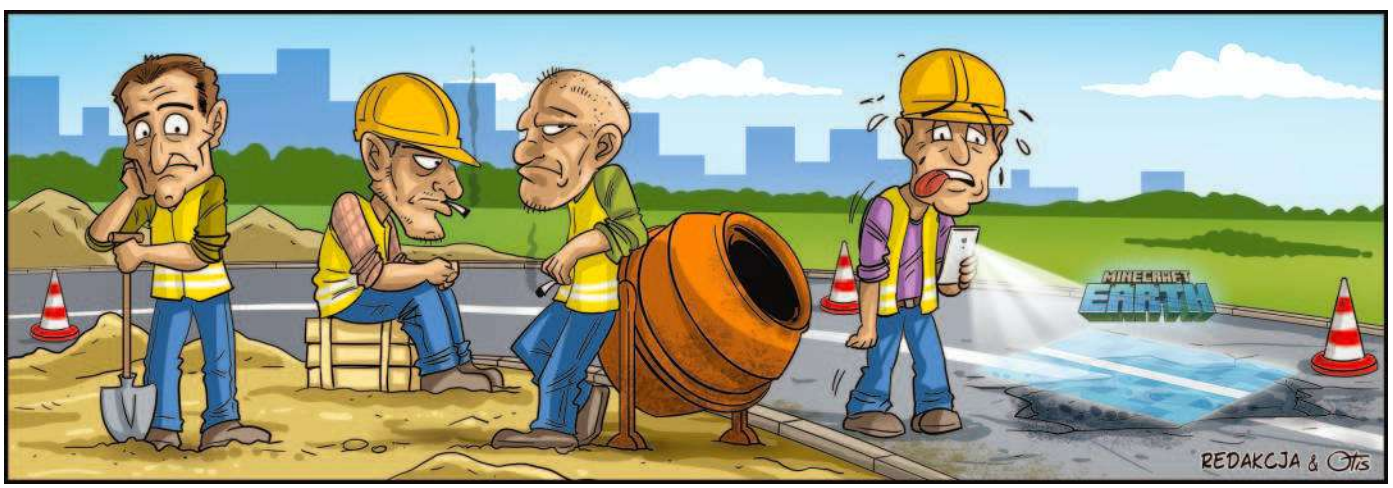
www.konami.com

116

gier będzie dostępnych w ramach nowej usługi abonamentowej Ubisoftu, Uplay+, na starcie we wrześniu. Wśród tytułów wszystkie największe hity francuskiego wydawcy (w tym Assassin's Creed: Odyssey i The Division 2), a także obietnica najnowszych gier w dniu ich premiery – mowa m.in. o Watch Dogs Legion czy Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint. Uplay+ będzie darmowe w okresie od 3 do 30 września, później ma kosztować 15 euro za miesiąc.

www.ubisoft.com

PRZEPRASZAMY ZA UTRUDNIENIA

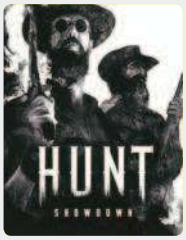


JUŻ WKRÓTCE

Age of Wonders: Planetfall

PC PS4 XBO Osadzona w realiach s.f. strategia 4X, która łączy taktyczną, turową walkę z rozbudową imperium.

06.08



Hunt: Showdown

PC XBO Od kilku miesięcy znajdująca się we wczesnym dostępie strzelanka, w której do pięciu zespołów poluje na zamieszkujące bagna Luizjany potwory... a także na siebie nawzajem.

27.08

Control

PC PS4 XBO Twórcy Maksa Payne'a i (przede wszystkim) Alana Wake'a powracają z kolejną grą, w której zmierzymy się z mocami nadprzyrodzonymi. Tym razem jednak sami również je kontrolujemy.

27.08

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LIPIEC	
30 Mutant Year Zero: Seed of Evil (strategia)	PC, PS4, XBO, NS
30 Warhammer 40 000: Inquistor – Prophecy (RPG)	PC
31 The Executioner (RPG)	PC
SIERPIEŃ	
2 Madden NFL 20 (sportowa)	PC, PS4, XBO
6 Darksiders II: Deathinitive Edition (akcja)	NS
6 Age of Wonders: Planetfall (strategia)	PC, PS4, XBO
6 Metal Wolf Chaos XD (akcja)	PC, PS4, XBO
8 Necrobarista (visual novel)	PC
8 The Lord of the Rings: Adventure Card Game (karciana)	PC, PS4, XBO, NS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
8 Total War: Three Kingdoms – Eight Princes (strategia)	PC
9 Sword Art. Online: Fatal Bullet Complete Edition (RPG)	NS
13 Ancestors Legacy (strategia)	PS4, XBO
13 Rebel Galaxy Outlaw (akcja)	PC
15 Ion Fury (dawniej Ion Maiden) (akcja)	PC
15 Train Sim World 2020 (symulacja)	PC, PS4, XBO
20 RAD (roguelike)	PC, PS4, XBO, NS
20 Remnant: From the Ashes (akcja)	PC, PS4, XBO
20 Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution (karciana)	NS
22 Black Desert Online (RPG)	PS4
22 Oninaki (jRPG)	PC, PS4, NS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
27 Wreckfest (wyścigi)	PS4, XBO
27 Hunt: Showdown (akcja)	PC, XBO
27 Ancestors: The Humankind Odyssey (survival)	PC
27 Control (akcja)	PC, PS4, XBO
27 MXGP 2019 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
27 The Bard's Tale IV: Director's Cut (RPG)	PS4, XBO
29 Bubsy: Paws on Fire! (platformowa)	NS
29 Dead or School (akcja)	PS4, NS
30 Astral Chain (akcja)	NS
30 Blair Witch (survival horror)	PC, XBO
30 The Dark Pictures: Man of Medan (survival horror)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali Ninho oraz Papkin.

PRODUCENT: RESPAWN ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: 15 LISTOPADA 2019
MULTI: BRAK

STAR WARS • JEDI • SOULSY • METROID

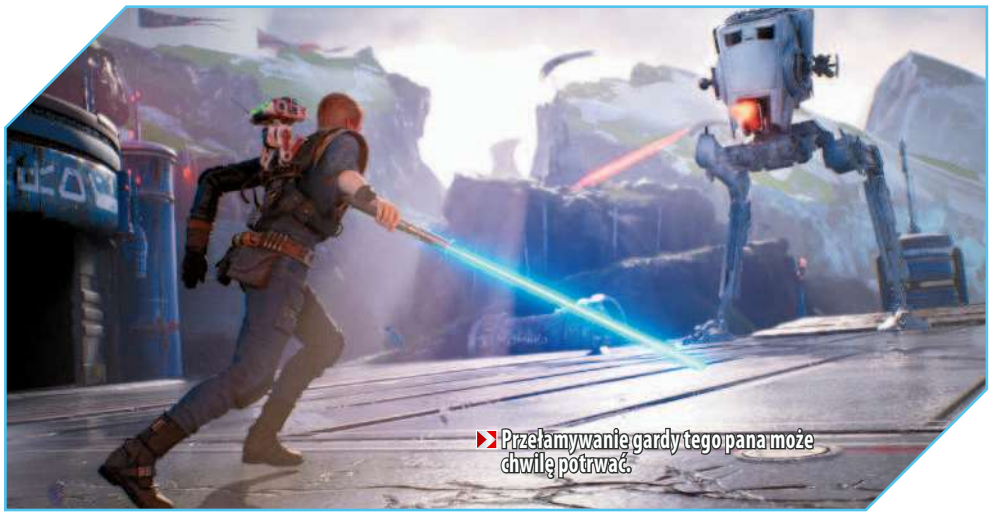
„Ale to już było", melorecytuje pod nosem: **Ninho**

W zapewnieniach twórców Jedi: Upadły Zakon jawi się jako gra-marzenie wszystkich fanów Star Wars. Łączącą ducha gwiezdnowojennych filmów z przyjemną rozgrywką i otwartym światem wartym zwiedzenia. Brzmi to zbyt dobrze, by było prawdziwe. A może jednak?

STAR WARS JEDI UPADŁY ZAKON

Tym, co dodatkowo można wyczytać między wierszami, jest fakt, iż Respawn Entertainment postawi raczej na umiarkowaną ewolucję niźli rewolucję. Upadły zakon wygląda trochę jak casus Days Gone – gry, w której wiele elementów już gdzieś widzieliśmy i w której powinniśmy się odnaleźć bez problemu. Czy zaleta to, czy wada? Zależy od odbiorcy – ja nie mam nic przeciwko, o ile mało odkrywczy gameplay „dowiezie" do napisów końcowych świetna fabuła. Tak było we wspomnianym już Days Gone, zobaczymy, czy tak też będzie w przypadku Upadłego Zakonu.

Historia gry została umiejscowiona już po tym, jak Imperator Palpatine wprowadził w życie Rozkaz 66, skazując niejako na śmierć rycerzy Jedi. Mamy to (nie)szczęście, że wcielamy się w młodego padawana, Cala Kestisa, który z powodzeniem ukrywa swoją tożsamość przed Imperium, aż do incydentu, w którym wykorzystuje Moc w celu uratowania przyjaciela z paszczy Sarlacca. Wówczas nie pozostaje nam nic innego, jak uciekać przed grupą Inkwizytorów, których jedynym zadaniem jest wytropienie i likwidacja wszystkich pozostałych przy życiu Jedi. Cal nie jest więc bohaterem pokroju Obi Wana czy Anakina, do akcji wkracza wbrew sobie.



Przełamywanie gardy tego pana może chwilę potrwać.

Ostatni zakonnik?

Fakt, iż wcielamy się w początkującego Jedi nie oznacza, że na starcie będziemy jedynie uciekać. Padawan na wyposażeniu posiada bowiem miecz świetlny, w którego zbalansowanie twórcy włożyli sporo pracy. Co oznacza to w praktyce? KAŻDE trafienie bronią białą jest śmiertelne. KAŻDY przeciwnik w grze ginie po zetknięciu się z mieczem świetlnym. Problem polega jednak na tym, że wszyscy wrogowie potrafią parować ataki naszego Jedi-wannabe. To, jak długo będą w stanie krzesać iskry z głównym bohaterem, zależne jest od długości paska bloku – kiedy ten się wyczerpie, będziemy mogli zadać śmiertelny cios. Brzmi sekirowo/soulsowo? I ma tak brzmieć, bo gry FromSoftware developerzy podają wśród inspiracji.

W Upadłym zakonie również **kluczowe będzie taktyczne podejście do pojedynków i wyczucie czasu**. Dość napisać, że jeśli uda nam się sparować atak wroga,

Lasery nas się nie imają.

Walka mieczem świetlnym ma być mocno soulsowa.

Twórcy Upadłego Zakonu nie kryją inspiracji m.in. Dark Souls.

przełamiemy jego obronę automatycznie i zabijemy jednym ciosem. Głębi walce dodaje oczywiście Moc – będziemy mogli przyciągać przeciwników do siebie, spowalniać czas, a także rzucać obiektami i innymi postaciami. O ile szermierka mieczem ma być prosta, oparta na precyzji i wyczuciu, to już korzystając z Mocy, własnoręcznie stworzymy kombosy. Widzimy przed sobą kilku Trooperów, którzy do nas strzelają? Rzućmy w jednego pobliskim kontenerem, spowolnijmy upływ czasu, drugiego przeciwnika przyciągnijmy do siebie, a następnie poślijmy w powietrze tak, by nadział się na wystrzelone w naszym kierunku wiązki blasterów, a upadając, zlikwidował kolejnego żołnierza Imperium. O widowiskowość walk nie powinniśmy się martwić, szczególnie że **gra ma premiować ofensywne podejście do starć** – każdy przeciwnik na sumieniu będzie odnawiał nasz pasek Mocy. Cieszy również fakt, iż pojawi się możliwość rzucania mieczem świetlnym, a także odbijania nim pocisków. Przy pomocy broni białej nie będziemy mogli natomiast rozczłonkowywać przeciwników, przynajmniej nie humanoidalnych – *Nie chcemy, by gra dostała oznaczenie „tylko dla dorosłych"* – mówił trzymający pieczę nad grą Stig Asmussen w jednym z wywiadów.

Come back later, my friend

Twórcy na każdym kroku podkreślają, że Upadły zakon **ma być grą, w której otrzymamy pełną dowolność działania**. Nigdy nie będziemy zmuszeni udać się w konkretne miejsca w określonym porządku. Życie gry ma zresztą wydłużać backtracking. Podobnie jak miało to miejsce w Metroidzie, którym twórcy otwarcie się inspirują, wiele miejsc będzie dla nas niedostępnych przy pierwszym podejściu do danego regionu. Dopiero gdy nabierzemy doświadczenia, zyskamy nowe umiejętności i moce, okaże się, że np. za tymi zamkniętymi drzwiami, które teraz możemy wysadzić, jest zupełnie nowa lokacja. Albo też boss, który wcześniej był dla nas zbyt silny i blokował daną miejscówkę, teraz jest „osiągalny". To o tyle ważne, że jeśli któryś z „watażków" danego regionu nas zabije, to wracając później i rewanżując się tym samym, odzyskamy stracone z jego powodu punkty doświadczenia.

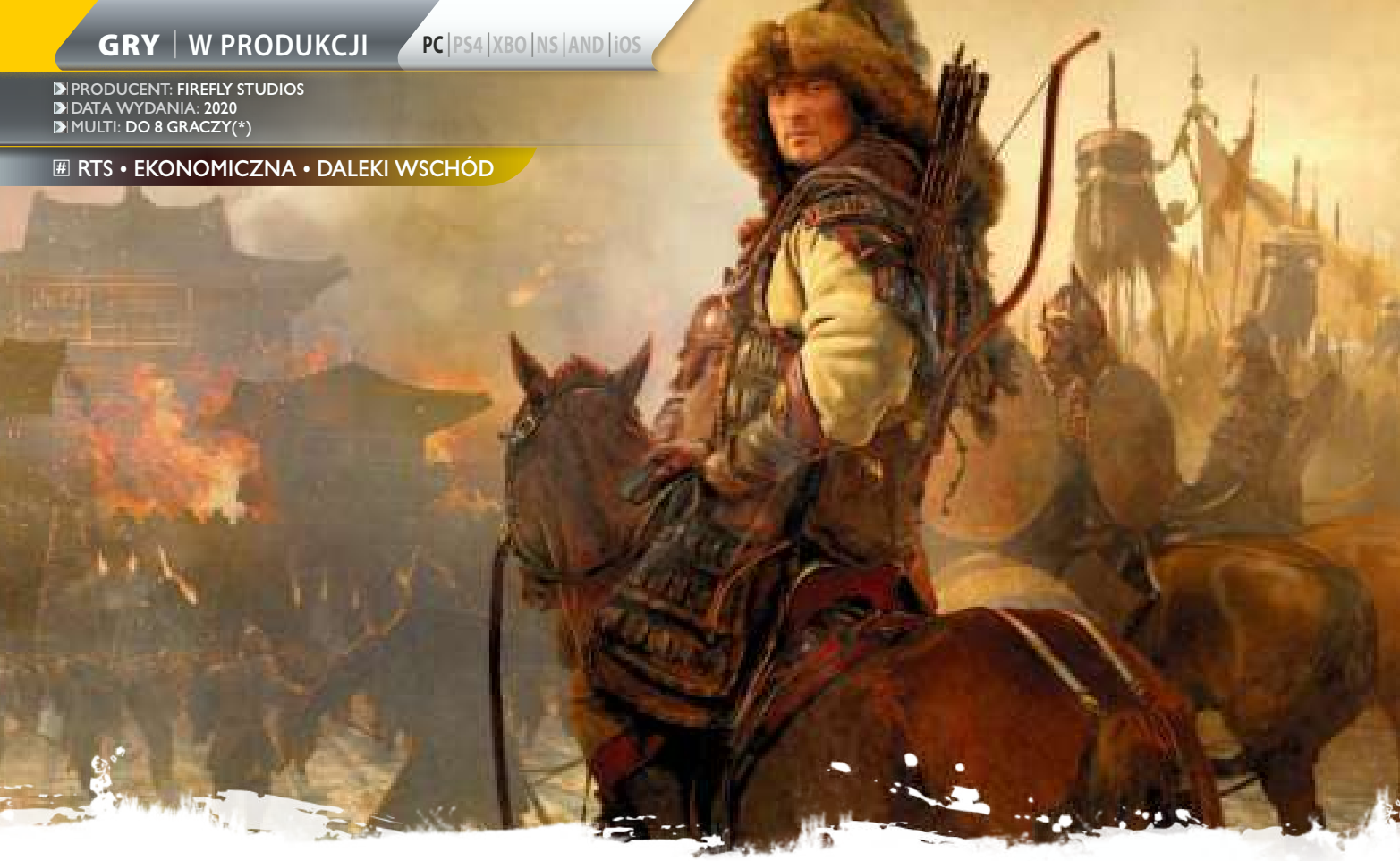
Do eksploracji zachęcać ma także system skanowania otoczenia – czynność, którą gra będzie wynagradzać. W jaki sposób? Póki co twórcy sami nie są pewni, jednak już w tej chwili zarzekają się, iż **projektują świat Upadłego zakonu w taki sposób, by był całkowicie bezszwowy** – nawet podczas przemieszczania się między planetami i w momencie przechodzenia cutscenek do rozgrywki mamy nie uświadczyć ekranów ładowania. Brzmi to jak bardzo ambitna obietnica, której spełnienie do łatwych należeć nie będzie. Podobnie jak pilnowanie zgodności z kanonem Gwiezdnych Wojen, do którego to gra ma przynależeć. Inna sprawa, że pozwala to na współtworzenie jednego z najbardziej kultowych uniwersów w historii kinematografii (patrz: ramka). Z wielką Mocą w parze idzie jednak wielka odpowiedzialność. Odpowiedzialność, której Respawn najpewniej podoła, choć na powiew świeżości w gatunku nie powinniśmy liczyć. |CDA|

BD-1

Jedną z kreacji, która jako pierwsza w uniwersum Gwiezdnych Wojen pojawi się właśnie w Upadłym Zakonie, jest droid BD-1, który będzie towarzyszył głównemu bohaterowi w trakcie rozgrywki. Nie tylko posłuży za szczątkowy HUD – podczas rozgrywki na ekranie nie pojawią się żadne informacje, jednak będzie można je wyświetlić za pomocą BD-1 – ale także czasem wskaże nam, co powinniśmy zrobić, by pchnąć zadanie dalej.

PRODUCENT: FIREFLY STUDIOS
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: DO 8 GRACZY(*)

RTS • EKONOMICZNA • DALEKI WSCHÓD



TWIERDZA: WŁ

Przekazuje radosną nowinę: **9kier**

Jesienią Twierdza będzie już pełnoletnia! Czas spłodzić nowego potomka, żeby w domu nie było smutno!

Jak FireFly pomyślało, tak zrobiło. W chwili powstawania tej zapowiedzi Twierdza: Władcy ma już drugie imię i przechodzi przez surowy proces wychowawczy w **kulturze Dalekiego Wschodu**. Zamiast uczęszczać do tradycyjnego średniowiecznego przedszkola, w którym obracałaby się w gronie zakutych w blachy, zachodnich rycerzy, mała bawi się z łucznikami mongolskimi, samurajami, cesarskimi lansjerami w orientalnych budynkach o szalonych dachach. Inni rodzice również postanowili zrobić podobnie, więc w grupie są także dzieciaki niegdysiejszych drabiniarzy oraz entuzjastów strzelania krowami z katapult. W przedszkolu będą odgrywane scenki bitewne z okresu, jak głosi strona WWW przybytku, „Chin III wieku p.n.e., do szogunatu i powstania imperium mongolskiego".

Sir! Spichlerz jest zapełniony

W dziewczęciu FireFly widzi smykałkę zarówno do ekonomii, jak i do wojaczki, więc od najmłodszych lat będzie z jednej strony ogarniała przyzamkowe ogródki z ryżem, nosiła drewno i urbanizowała okolicę, a z drugiej zarządzała oddziałami i zatrudnionymi specjalnie na tę okoliczność władcami. Aby było jej łatwiej uczyć się podstaw strategii, **przypisanych do prowincji dowódców symbolizują zwierzęta: koń, żółw i świnia**. Każde z nich zaoferuje swoje doświadczenie, wzmacniając pewien aspekt domostwa, a córa będzie mogła im rozkazywać.

Jednak władcy są przekupni, więc trzeba się spieszyć, zanim sąsiad zgarnie okolicznych dowódców. Warto to robić – taki choćby żółw zajmie się przede wszystkim wzmacnianiem murów, fortec i innych struktur obronnych, podczas gdy inni podkręcą ekonomię (np. poprzez produkcję unikatowych dóbr) czy skoncentrują się na ulepszaniu wojsk. Rodzice ponownie zdecydowali się na uczenie dziecka poprzez grywalizację – tym razem położenie familii wymusza na niej konieczność wznoszenia budynków rządowych, a zarobione w ten sposób punkty będą inwestowane w rozwój dowódców.

Zamiast europejskich rycerzy samurajowie i cesarscy lansjerzy.

FireFly próbowało zrobić to kiedyś, wprowadzając do wychowania Twierdzy 2 coś, co nazywali wtedy systemem dzielnic, ale udało się to efektywnie zaimplementować dopiero kilkoro dzieci później. Tak przynajmniej uważają, na razie trzymając nową Twierdzę w zamknięciu i planując umożliwić jej kontakt ze światem zewnętrznym dopiero w przyszłym roku.

Za mało drewna, mój Panie!

Jednak różnice w wychowaniu nie będą aż tak rewolucyjne, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Jej wzrastaniu **towarzyszyć będzie najstarszy przyjaciel rodziny, nieobecny od paru lat Skryba** – czy też raczej jego „daleki kuzyn". Ten guwernant będzie komentował na bieżąco ekonomiczne decyzje Twierdzy: Władców – np. krytykował, gdy poddani będą odchodzić z zamku, a podatki będą troszeczkę za wysokie – dzię-

Polska w top 5!

W grudniu zdradzono, że polscy gracze znajdują się w pierwszej piątce największych entuzjastów serii na świecie. Oprócz nas w Twierdze najczęściej grają (czy grali) mieszkańcy Niemiec, Stanów Zjednoczonych, Rosji i Chin. Nic dziwnego zatem, że FireFly decyduje się na odsłonę osadzoną na Dalekim Wschodzie. Zdradzono też, że Twierdza: Władcy zostanie przetłumaczona na więcej języków niż poprzednie części.

Nie ma laserów, ale są wybuchy.

26

Jednostek (licząc wojsko i machiny oblężnicze) zapowiadano w grudniu podczas Q&A, kiedy Twierdza: Władcy nazywała się jeszcze Stronghold: Next. Wtedy też zdradzono, że wśród nich nie będzie ani jednej specjalizującej się w leczeniu.

Spodziewaj się nieobecnych wcześniej w serii jednostek.

ADCY

Władcami będziesz zarządzać na mapie strategicznej.

Orientalna architektura w niczym nie przypomina poprzednich odsłon serii.

ki czemu córka będzie mogła rozwijać się w swoim fachu.

Ci, którzy mieli okazję przebywać kiedyś w jej rodzinnej posiadłości, wiedzą, że familia słynie z niewybrednych ozdób. Rozliczne rabaty pełne kolorowych kwiatów, posągi, tańczące niedźwiedzie czy dziewice, które nieustannie pląsają ze wstążkami przyczepionymi do słupa... Wszystko to sprawia, że sługom żyje się tam jak w bajce. Przynajmniej do czasu. Po czasie folgowania prędzej czy później przychodzi okres, w którym rodzina trzyma podległych sobie pracowników żelazną ręką, a wokół zamku jak grzyby po deszczu wyrastają szafoty, dyby, klatki i bagna mające skłonić ich do szybszej pracy. Nigdy nie wiadomo, w jakim nastroju zastaniesz domostwo, i w duchu takiego dualizmu zostanie wychowana również najmłodsza Twierdza, która będzie miała do dyspozycji przyzamkowe błonia. **Dotychczasowe „atrakcje" zostaną jednak zastąpione przez orientalne dekoracje.** W oficjalnych oświadczeniach na temat nowego potomka poinformowano o rezygnacji (przynajmniej chwilowej) z tańczącego misia, za to o możliwości pojawienia się opery czy ogrodu herbacianego, które będą miały dobroczynny wpływ również na jednostki bojowe!

Panie, a co pan tak leży?!

Wygląda też na to, że FireFly bardzo, być może nawet za bardzo troszczy się o swoje najmłodsze dziecko – do tego stopnia, że zamierza obudować zamek i przyległości grubszym, mocniejszym murem. Nowy architekt **proponuje tańsze, ale wytrzymalsze konstrukcje** (jeden kawałek muru z jednego kamienia). Kiedy zobaczyli to wrogowie, od razu zerżnęli pomysł, więc wszelkie oblężenia będą teraz trwały znacznie dłużej. Wygląda na to, że nie tak łatwo zabić czekających na flankach żołnierzy strzałami z machin oblężniczych (wśród tych wieże oblężnicze, lance ogniste i płonące woły). Zamiast tego gapie donoszą, że wojska stojące na murach i ciśnięte takim pociskiem wskutek impetu zostają odrzucone na ziemię, po czym ogłuszone przez chwilę gramolą się, próbując się podnieść do pionu.

Przyszłość nowej Twierdzy została zaplanowana już w powijakach, a FireFly bez skrępowania opowiada o tym, że planuje kolejne dzieci, mimo że najmłodsza córka to wciąż szkrab. Przynajmniej **na razie nie wygląda ona zbyt urodziwie**, ale większość „bombelków" dopiero z czasem wyrasta na coś, co przestaje przypominać ludzkie larwy, więc warto dać jej czas przynajmniej do przyszłego roku. |CDA|

(*) Tak przynajmniej zapowiadano jeszcze w grudniu. FireFly planuje zwiększyć ten limit przy kolejnych odsłonach serii.

PRODUCENT: ROMERO GAMES
DATA WYDANIA: WIOSNA 2020
MULTI: BRAK

TAKTYCZNA • GANGI CZASÓW PROHIBICJI

EMPIRE OF SIN

Nareszcie stanie się tym, kim miał się stać: **Cursian**

Dawno, dawno temu, gdy jeszcze chadzałem do liceum, wywróżono mi, że „ty to chyba zostaniesz szefem mafii" (nie pytajcie o szczegóły). Rechot, którym wybuchałem na każde wspomnienie tego wydarzenia, zamarł mi na ustach, gdy okazało się, że przepowiednia ma szansę się ziścić. Wniosek? Nigdy nie lekceważ polonistki.

Jak być może pamiętacie z lekcji historii albo jakiegoś filmu czy innego serialu telewizyjnego, w latach dwudziestych poprzedniego stulecia pewien geniusz (Andrew Volstead) umyślił sobie, że najlepszym sposobem na walkę z alkoholizmem na terenie Stanów Zjednoczonych jest całkowity zakaz sprzedaży napojów wyskokowych. Jak nietrudno się domyślić, spragniony naród szybko odwrócił wzrok w kierunku alternatywnych źródeł zaopatrzenia. Kto mógł, samodzielnie pędził „księżycówkę", kto nie mógł (lub nie chciał, bo bał się kary), napełniał zbiornik u znajomego handlarza. Ten ostatni najczęściej był zaś powiązany z jedną z rodzin przestępczych. Mafiozi zbijali w tamtym czasie bajeczne majątki i stawali się gwiazdami mediów (kojarzycie pewnie Ala Capone). Naturalnie tam, gdzie wielkie pieniądze, zaczyna robić się tłoczno i nieprzyjemnie. Rywalizacja o rynki zbytu szybko zrodziła niespotykaną dotychczas falę przemocy, a wojny gangów przeniosły się na ulice amerykańskich miast. W takich to właśnie złotych czasach przyjdzie nam zarządzać własną ferajną zbirów.

Ufoki wskoczyły w garnitury i udają gangsterów.

Chicago szyte na miarę

Zanim poleją się krew i trunek, a Benjamin Franklin i jego koledzy gromadnie zameldują się na szwajcarskim koncie, trzeba podjąć dwie kluczowe decyzje. Po pierwsze wybrać swego lidera. Część z nich jest wzorowana na postaciach historycznych, pozostali są fikcyjni, ale wszyscy mają unikalną cechę, wyróżniającą ich na tle konkurencji. Ktoś zaczyna bez sojuszników i wrogów, ktoś inny od początku trzyma sztamę ze wszystkimi Włochami, ale jest też głównym celem dla reszty gangu. Druga rzecz to określenie rozmiaru mapy. Wirtualne Chicago (bo naturalnie to właśnie ono będzie areną zmagań) może ograniczyć się do kilku dzielnic na krzyż albo też osiągnąć naprawdę monstrualne rozmiary i utopić nas w morzu stronnictw i możliwości.

Sama gra toczyć się będzie na dwóch płaszczyznach: strategicznej i taktycznej. Ta pierwsza, podobnie jak w Cywilizacji czy Total War, posłuży do wytyczania ogólnej drogi rozwoju naszego imperium. Choć handel alkoholem i zakładanie sieci nielegalnych barów jest jedną z możliwości, sprytny biznesmen może również na przykład skupić się na kasynach bądź ochronie. Co więcej, rywalizacja z innymi rodzinami nie musi wcale sprowadzać się do siania chaosu i zostawiania za sobą wału trupów. Ważne będzie na przykład dbanie o reputację: zarówno pośród „cywilów", jak i w półświatku. Romero obiecuje, że świat zatętni życiem, a zamieszkujące go osoby będą reagować na poczynania gracza. Gangsterzy, którym nasi chłopcy zaleźli za skórę, mogą na przykład zorganizować naradę w nadziei na pokojowe wyjście z sytuacji – eskalacja konfliktu psuje przecież interesy obu stronom. W zależności od wybranej opcji dialogowej wspomniana nasiadówa może rozstrzygnąć się na kilka sposobów, a każdy z nich odbije się na mieście określonym echem. Ba, nie bez znaczenia jest nawet sposób dotarcia na miejsce, gdyż ryzyko wpadnięcia w kłopoty w przypadku wynajęcia taksówki i pieszej przebieżki jest zupełnie inne.

Ufoki w garniturach

No dobra, nie oszukujmy się już dłużej – nie po to człowiek kupuje grę o bandziorach, żeby później bawić się w dyplomatę. Kiedy zapadnie decyzja, że najwyższy czas zała-

Co to za tommy gun bez bębenkowego magazynka! Pff! 0/10.

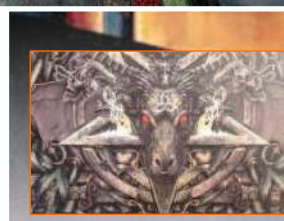
Z piąchami na uzbrojonego draba, to dopiero są twardziele!

twić sprawę za pomocą ołowiu, akcja przeniesie się na poziom taktyczny i zafunduje nam **turowe potyczki w klimatach nowoczesnych XCOM-ów**. Wszystko wskazuje na to, że obejdzie bez większych niespodzianek: dwie akcje, osłony, zdolności specjalne, tryb warty i tak dalej. Ujmując rzecz najkrócej – ufoki wbiły się w garniaki i udają gangsterów. Ja tam jeszcze nie narzekam, choć skala, na jaką branża magluje pomysł Firaxis, zaczyna powoli przybierać niepokojące rozmiary.

Militarne oblicze Empire of Sin ma jednak unikalny aspekt. **Podlegający naszym rozkazom cyngle nie są bezmyślnymi kukłami i trzeba liczyć się z ich kondycją psychiczną.** Zlecając komuś zbyt wiele „czap", można zamienić go w seryjnego mordercę, który z czasem stanie się mocno rozchwiany i wbrew rozkazom zacznie „odpalać" ludzi z byle powodu. Z kolei jegomość często pomijany przy podziale zysków najpewniej wymiksuje się z imprezy w najmniej spodziewanym momencie i przy okazji wspomoże twoich rywali. Za skórę zalazła lalunia powiązana z wrogą rodziną? Upewnij się, że posłany po jej słodką główkę twardziel nie nawiązał z nią wcześniej zażyłych relacji, bo nagle okaże się, że miłość faktycznie bywa czasem silniejsza od giwery.

Dodatkowo trzeba przy tym wszystkim pamiętać, że **nic nie jest dane raz na zawsze, a cechy poszczególnych postaci zmieniają się wraz z postępami gry**. Biorąc to wszystko pod uwagę, montowanie ekipy na konkretną akcję powinno okazać się dość skomplikowanym zadaniem i nie będzie się sprowadzało wyłącznie do tymczasowego wypełniania dziur po rannych weteranach.

Trudno pozbyć się wrażenia, że małżeństwo Johna i Brendy Romero obiecuje naprawdę wiele i to w dodatku niekoniecznie w gatunku, z którym się na co dzień kojarzy się tego drugiego. Znacznie bardziej doświadczony w tej materii Paradox zaufał mu jednak na tyle, by podjąć się bliższej współpracy, więc być może faktycznie coś z tego wyjdzie. Przekonamy się w przyszłym roku na PC, PS4, XBO i Switchu. Moda na retro wraca, więc w razie potrzeby zawsze możemy przypomnieć sobie przecież o betonowych trzewikach. |CDA|



Zapieczętowana przeszłość

Na krótko przed oficjalną zapowiedzią Empire of Sin Romero wydał wreszcie swój poprzedni projekt – Sigil. Jest to bezpłatny zestaw niespełna 20 map do pierwszego Dooma, który można pobrać na stronie romerogames.ie/si6il. Część osób twierdzi, że nie wszystko poszło zgodnie z planem, ale skoro jest za darmo, zainteresowani mogą przecież przekonać się sami.

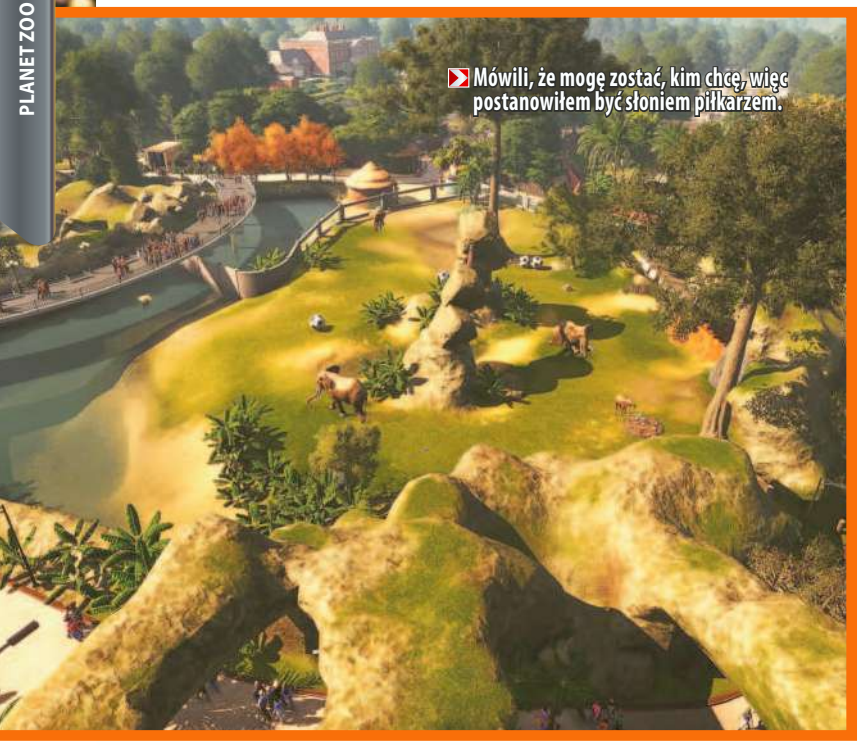
PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS
DATA WYDANIA: 5 LISTOPADA 2019
MULTI: BRAK

TYCOON • ZOO

PLANET

Zagląda ludziom do garów: **9kier**

Podczas gdy większość branży wydaje zremasterowane wersje swoich starych tytułów, Frontier robi je od nowa.



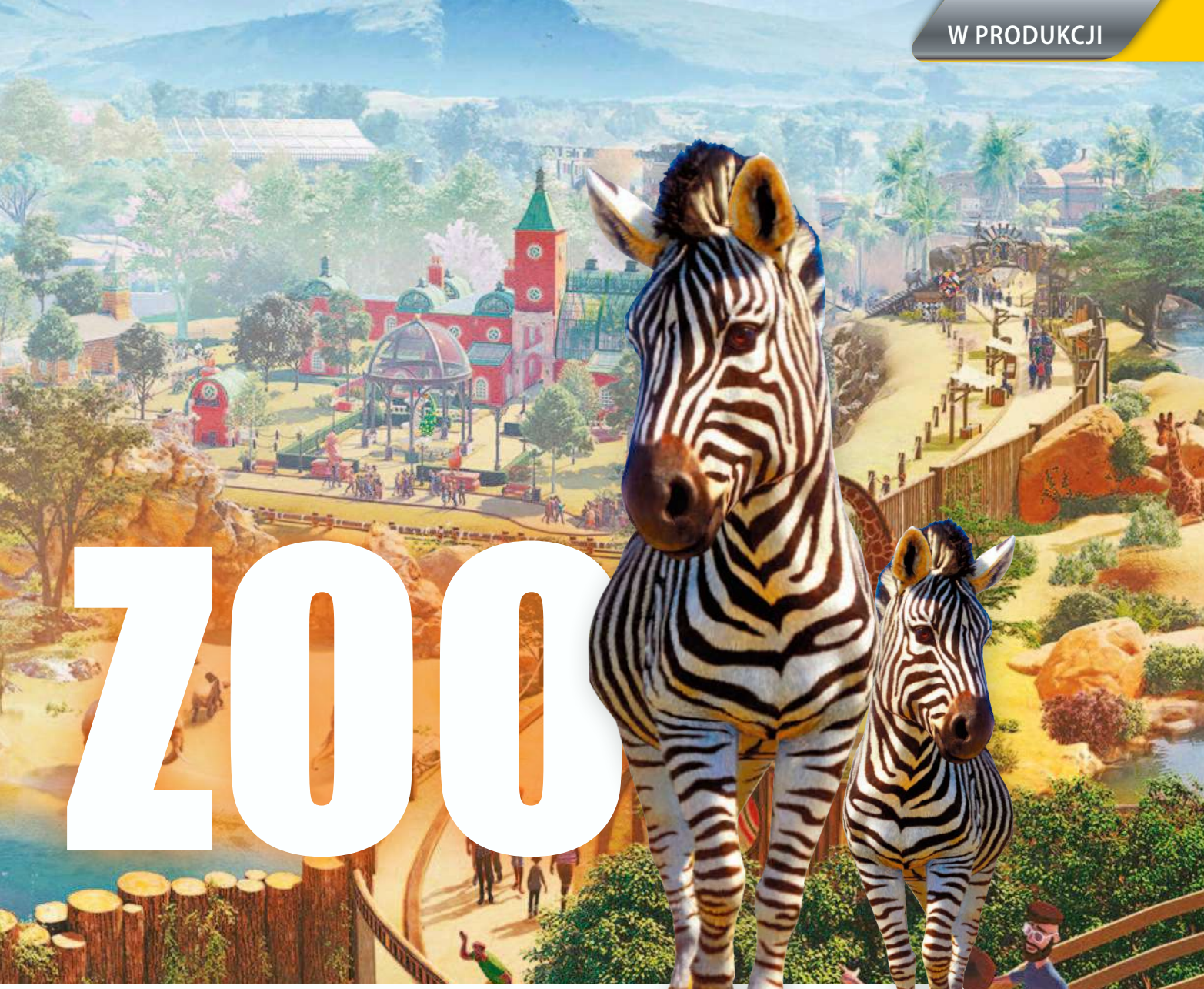
Mówili, że mogę zostać, kim chcę, więc postanowiłem być słoniem piłkarzem.

Przypomnę, że developer w 2003 roku przeniósł RollerCoaster Tycoona – flagową serię Chrisa Sawyera – na Xboksa. W 2016, mimo że miał zarówno doświadczenie, jak i możliwości, by złapać za serca weteranów cyfrowych lunaparków i wskrzesić serię choćby pod innym tytułem, zdecydował się stworzyć Planet Coastera, wyrywając się tym samym z technicznych ograniczeń i zostawiając konkurencję daleko w tyle. W efekcie RollerCoaster Tycoon World w porównaniu z tytułem Frontier wygląda jak lepianka z odchodów i słomy na tle bogato zdobionego Tadź Mahal, mimo że zostały wydane dosłownie dzień po dniu. I tu rysuje się różnica, o której mowa na początku – **zamiast powrotu do korzeni gatunku rodzice Elite Dangerous zdecydowali się na rewolucję** i ponowne napisanie definicji lunaparkowego tycoona.

Nie wszyscy zdają sobie sprawę z tego, że w 2013 Frontier wydał xboksowego Zoo Tycoona, inspirowanego wcześniejszą serią Blue Fang Games o tym samym tytule. Wystarczy obejrzeć na YouTubie kawałek rozgrywki, by dostrzec, że już wtedy studio celowało w wolność, czyli to, co najbardziej kojarzę z jego produkcjami. To baza, na której powstanie później i Planet Coaster, i Jurassic World Evolution, i wreszcie Planet Zoo. Jeśli ten ostatni będzie dla zoologicznych tycoonów tym, czym Planet Coaster dla RollerCoaster Tycoonów – a wierzę, że będzie – ponownie rozepcha, choć już nie w takim stopniu, gatunkowe ograniczenia.

W ósmym słoń, niedźwiedź...

Atmosfera towarzysząca prezentacji dema Planet Zoo z okazji E3 była ciepła i serdeczna, bo też ujawnione fragmenty rozgryw-



ZOO

ki to naprawdę wdzięczny materiał. Żyrafy nieustannie się oblizują i strzygą uszami, lampart czy inny jaguar mruży oczy i patrzy w dal spode łba. Zebra przekręca głowę, pokazując gęstą grzywę, przypominającą pióropusz na hełmie rzymskiego legionisty. Słonie nie ruszają się zbytnio, oszczędzają energię w palącym słońcu. Ktoś inny korzysta z postawionego przez człowieka drapaka. W kompleksie stylizowanym na Park Narodowy Serengeti i krater Ngorongoro jest piękne, leniwe popołudnie, które przyciągnęło dziesiątki turystów.

Tym razem nie są oni tutaj wyłącznie dla prostej rozrywki oglądania zębów i trąb. Pragną się także uczyć, więc część z nich zamiast biernie gapić się na krokodyle i iguany wpatruje się w ekrany zamontowane przy poszczególnych zagrodach. Te **wirtualne przewodniki wyświetlają gościom informacje na temat pobliskich zwierząt** i będą robić to tym lepiej, im więcej jako zarządca parku będziesz wiedzieć na temat swoich mniejszych i większych bestii – a to niejedyny pozytywny efekt inwestowania w badania.

...i dwie żyrafy

Spójrz choćby na tego krokodyla różańcowego o pięknych, szczegółowych łuskach. Bardzo dobrze czuje się, gdy większość jego otoczenia stanowią trawa (głównie długa, ale nie tylko) i kamienie. Paski statystyk pokazują jednak, że krokodyl pokazany na prezentacji ma w otoczeniu trochę za mało ziemi, co na szczęście da się bardzo szybko i prosto naprawić – przypomina to stopniowalną modyfikację podłoża w Planet Coasterze, ale tu efekt prezentuje się bardziej realistycznie.

Znajomość hodowanych w parku zwierząt pozwoli na szereg usprawnień, w tym możliwość karmienia ich lepszej jakości jedzeniem, choć przygotowywanie takiego pokarmu będzie oczywiście droższe. Planet Zoo pozwoli ci prześledzić zresztą cały proces. Zatrudnieni pracownicy patrolujący zoo zauważą, jeśli któryś z podopiecznych będzie potrzebował dodatkowej porcji pożywienia, po czym ruszą do specjalnego budynku, by je przygotować. **To, co dzieje się w budynkach technicznych, nie jest już tajemnicą.** Rozmaite blaty, naczynia, tablice, skrzynie z owocami, mięso, kawałki arbuzów, deski do krojenia, sprzęt, a między nimi pracownik, który szatkuje jedzenie, wyciąga spod stołu wiadro i wynosi je z budynku. Czasami zwierzęta ucieszą się na jego widok, bo kojarzą go z nadchodzącą wyżerką!

Goście – wręcz przeciwnie. Nie lubią widzieć ani budynków obsługi, ani pracowników. Częściowo można sobie z tym poradzić dzięki dekoracjom, które zasłonią niechcianą konstrukcję, ale przydatniejsze jest to, co stanowi zresztą **nowość w grach** »

Frontier przekracza granice ograniczeń tycoonów.

Obsługa wciąga tym dusze turystów, którzy podchodzą zbyt blisko barierek.

W obuwniczym pod parkiem była chyba promocja na trampki.

Ej, człowiek się zbliża. Człowiek może mieć żarcie!

Łyżka dziegciu

Przeuroczy hipopotam karłowaty, gazelopka sawannowa, waran z Komodo również znajdą się w Planet Zoo... Niestety będą dostępne wyłącznie dla tych, którzy wykupią wersję Deluxe.

Realistyczny tycoon dla entuzjastów zwierzaków.

Frontier: drogi tylko dla personelu. Z mojego doświadczenia w innych tycoonach, w których zastosowano podobne rozwiązanie – takich jak Megaquarium czy Parkitect – wynika, że warto budować je wokół „właściwego parku", by obsługa miała dostęp do każdego zakątka.

W dziewiątym same tuczone świnie

Odpowiednie warunki życia (wspomniane jedzenie, otoczenie odwzorowujące to naturalne) wpływają oczywiście korzystnie na zwierzęta i nie chodzi tu tylko o natychmiastowe rezultaty, ale również o efekty długofalowe. **Bestie będą się z czasem rozmnażać i przekazywać niektóre cechy – jak skłonności do chorób czy szacowaną długość życia – kolejnym pokoleniom.** Pociecha dwóch żyraf będzie więc przypominać rodziców nie tylko z wyglądu, ale także w innych aspektach. Ba, wygląda na to, że jeśli zapragniesz, młode będzie można wypuścić w dzicz!

Przekazywanie cech potomstwu to jeden z tych elementów Planet Zoo, które zachwycają nie tylko jako pomysł, ale również jako mechanika. Innym jest choćby realistyczne odwzorowanie zachowań podopiecznych, z których część – jak w prawdziwym życiu – wybiera życie solo lub w małych grupach, a inne łączą się w duże stada. Ba, niektóre gatunki, takie jak zebry i gnu brunatne, mogą mieszkać w jednej zagrodzie, bo na wolności pomagają sobie wzajemnie wykrywać drapieżniki.

A tych wagonów jest ze czterdzieści

Naprawdę trudno się tym wszystkim nie zachwycić, zwłaszcza że zaprezentowany park utrzymany w klimacie afrykańskiej sawanny prezentuje się bajecznie. To tętniące życiem i ozdobami miejsce, w którym z przyjemnością spędzę długie godziny, zarówno zarządzając nim, jak i inwestując czas i pieniądze w akweny, mostki i dekoracje. Sama myśl o tworzeniu na przykład miejsc do wspinaczki, po których małpy faktycznie będą skakać, wydaje się bardzo satysfakcjonująca. Oczywiście czasami będziesz chciał popatrzeć, jak zwierzęta się bawią, a one zamiast tego akurat będą spać, i to nie na widoku.

Zachwyt Planet Coasterem wynikał m.in. z faktu olbrzymiej personalizacji, w której dużą, jeśli nie największą rolę odegrała kompatybilność z Warsztatem Steam. Frontier zamierza powtórzyć tę sztuczkę przy okazji Planet Zoo, dzięki czemu **gracze będą mogli dzielić się własnymi parkami, dekoracjami, a nawet całymi konwencjami**. Specyfika gry otwiera też pole dla szerokiej gamy rozszerzeń (przypominajka: Planet Coaster ma w chwili pisania tej zapowiedzi dwanaście w większości płatnych dodatków, a Jurassic World Evolution pięć) i daję sobie rękę uciąć, że developerzy powtórzą model marketingowy w przypadku gry nadchodzącej wielkimi krokami.

Tak, tytuł niby dopiero co zapowiedziany, ale jego premiera planowana jest już na 5 listopada! Jestem pewna, że do tego czasu Frontier oczaruje graczy jeszcze kilkakrotnie – na razie pokazał tylko klimaty rodem z Afryki, ale osobiście nie mogę się doczekać sugerowanego przez grafikę z wilkiem parku wypełnionego po brzegi śniegiem i ściętego mrozem. Inna ukazuje niedźwiedzia na tle chłonącej deszcz zieleni i z tym większą radością wyglądam tego wszystkiego, co zaoferują developerzy. Kampanio i trybie sandbox, nadchodzę! |CDA|

PRODUCENT: DOUBLE FINE PRODUCTIONS
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: BRAK

PLATFORMOWA • PRZYGODOWA

Odpór cenzurze daje nie tylko Raz, ale i Rajmund (na stronach 90, 91 i 92).

PSYCHONAUTS 2

Ostrzy sobie zęby: **Papkin**

Z perspektywy Microsoftu E3 były pierwszą okazją, by ogłosić połknięcie Double Fine, którego brodaty prezes kurtuazyjnie zapewnił, że jest w stanie zapewnić nowym przełożonym „Halo stuff", „Forza stuff" oraz „Excel stuff". Zamiast tego – przywiózł na targi naprawdę mocny stuff.

Z perspektywy dziennikarzy E3 były pierwszą okazją, by wrzucić na ząb Psychonautów... a może raczej: by spojrzeć im w zęby? Wszystko za sprawą doktora Loboto, szalonego naukowca (przy okazji: dentysty), a zarazem szwarccharakteru pierwszej gry i spin-offa In the Rhombus of Ruin. Ów zdążył się co prawda zrehabilitować i teoretycznie gra teraz w naszej drużynie... ale stara miłość nie rdzewieje. Pozostali agenci podejrzewają, że Loboto nie działał sam, a za wydarzeniami poprzedniczek stoi jakaś tajemnicza postać.

Psycho killer

W prezentowanym demie Psychonauci chcieli zmusić kolegę po fachu do wyjawienia tożsamości pryncypała. Zainscenizowali więc w jego umyśle biuro, w którym wręczyli szalonemu dentyście (a przy okazji: naukowcowi) nagrodę dla pracownika miesiąca i bilet na egzotyczne wakacje. By jednak otrzymać ww. wspaniałości, ów musiał wypełnić pokwitowanie, a w jedną z jego rubryk: wpisać personalia pracodawcy.

Tyle że zamiast podać nam na tacy dane drażliwe – parszywiec daje dyla. Jako Raz gonimy za nim przez korporacyjne korytarze, co i rusz walcząc z zaburzonym poczuciem odległości (ciągnący się w nieskończoność hol), płatającą figle perspektywą (momentami gra zamienia się w dwuwymiarowego platformera) i raczej swobodną grawitacją (sporo chadzaniny po suficie). Początek poziomu przypomina znane z oryginału Milman Conspiracy, co – tłumaczę psychonautowym prawiczkom – powinno się spotkać z wyrazami najwyższego uznania.

Z każdą minutą iluzja, jaką Psychonauci rozmieścili w umyśle naukowca-dentysty (a przy okazji: szaleńca), rozmywa się. Przestrzenie biurowe zastępują lokacje rozgrywane w jamie ustnej – wspinamy się więc po pagórkach zepsutych zębów, mijamy splecione nici dentystyczne i skaczemy przez połączone aparatem trzonowce. Za oponentów służą urojone winy (ciężkie, bo trzymające wagi kuchenne), cenzorzy z nieodłącznymi stemplami oraz żale, pragnące utopić nas w szlamie/poczuciu winy. Double Fine lubi niezbyt subtelne metafory.

Double Fine zjadło na komedii zęby.

Szczęśliwie – **Raz nauczył się kilku nowych sztuczek**. Telekineza pozwala mu teraz swobodnie podnosić przedmioty i ciskać nimi w mentalne zagrożenia (w części pierwszej dało się ją wykorzystać jedynie w kilku oskryptowanych sekwencjach), a pirokineza zapewnia niezgorszy atak obszarowy. W platformingu niezastąpiona okazuje się kula lewitacyjna, na którą można wskoczyć, bądź też uwiesić się na niej, spowalniając upadek.

Qu'est-ce que c'est?

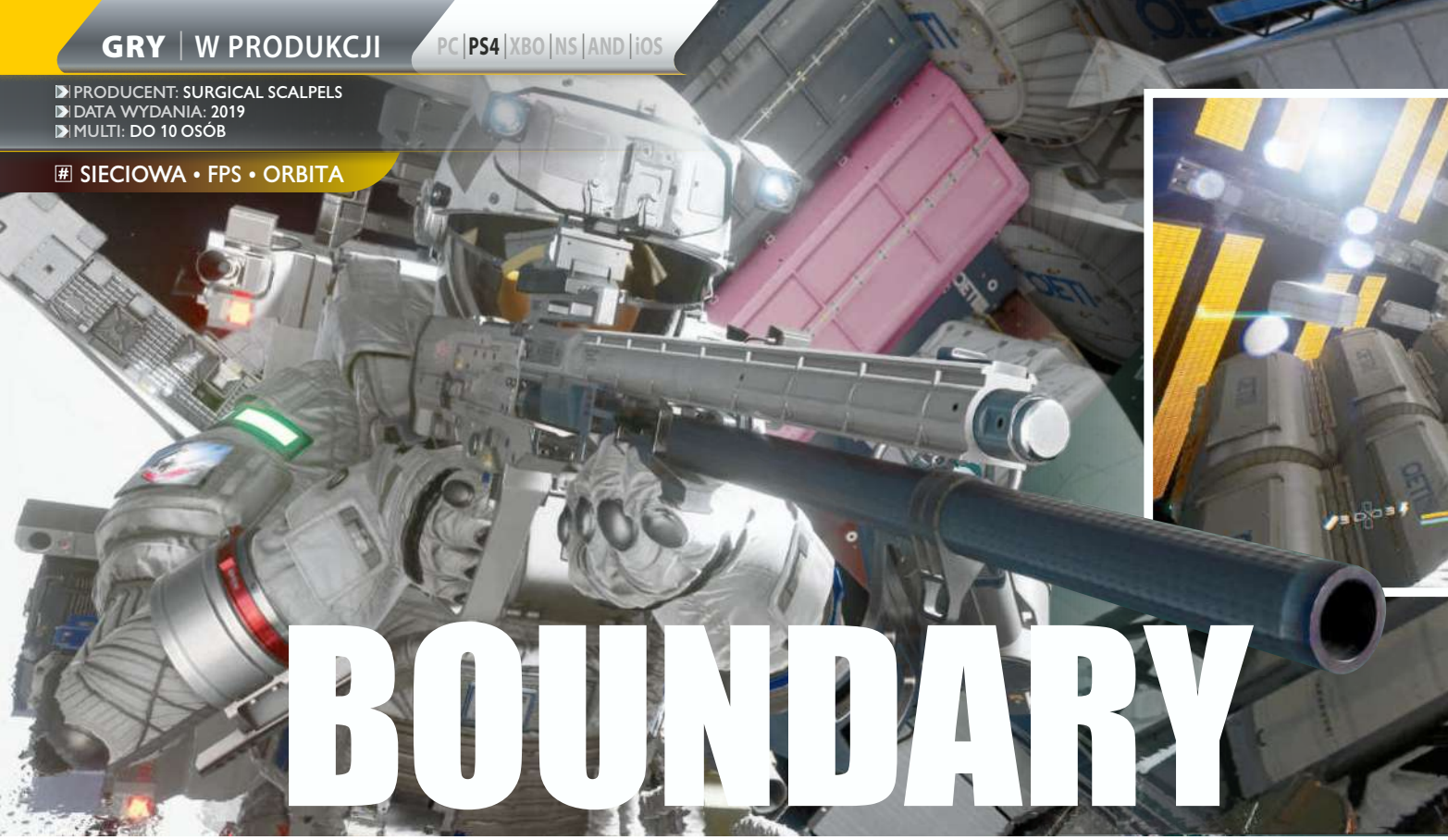
Mimo że postacie składają się ze znacznie większej liczby wielokątów, a rozdzielczość podniesiono – **wciąż czuć tu rękę Scotta Campbella: karykaturalne proporcje, żywe barwy i kreskówkowe projekty nie pozwalają zapomnieć, w co gramy**. Przebieżka przez mózg Loboto była też niezłą wizytówka szkoły level designu, której zręby poznaliśmy piętnaście lat temu. Również kolejne lokacje mają stanowić przegląd zaburzeń i chorób psychicznych, a zarazem zdradzać nam wiele o usposobieniu gospodarza. – *Zawsze poruszamy w Psychonautach poważniejsze tematy* – mówił podczas targowego Q&A Schafer. – *Jeżeli dostajesz się do czyjejś głowy, możesz zobaczyć, z czym ta osoba się zmaga. I w naszej grze możesz jej z tym pomóc. (...) A po drodze czeka mnóstwo śmiechu*. Ma rację. Akurat na komedii Double Fine faktycznie zjadło zęby. |CDA|

Naprawdę przyjemna sprawa

Co przejęcie przez Microsoft oznacza dla Double Fine? Niewiele – twierdzi na łamach Gamasutry Tim Schafer. W wywiadzie zapewnia, że nowy pracodawca „chce, by studio zachowało swoją tożsamość", i uspokaja, że druga odsłona Psychonautów ukaże się na PS4, zgodnie z dotychczasowymi zapowiedziami. Dla studia, które zmaga się z finansowymi kłopotami właściwie od początku swego istnienia, Microsoft ma być artystycznym mecenasem. Jak twierdzi Schafer: „Myśl, że możemy skupić się na wprowadzaniu naszych pomysłów w życie, a nie woźeniu ich po całym świecie i oferowaniu każdemu istniejącemu wydawcy, jest naprawdę przyjemna".

PRODUCENT: SURGICAL SCALPELS
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: DO 10 OSÓB

SIECIOWA • FPS • ORBITA



BOUNDARY

Odkrył, co się stanie, gdy na stacji kosmicznej ktoś wyżre ci ostatnią tubkę kawy: **Cursian**

W kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku. Na szczęście zawsze możesz nawrzucać im na chacie, a potem zastrzelić, latając na ciskającym rakietami plecaku odrzutowym.

Dziwna sprawa z Chińczykami. Choć nie widać tego na pierwszy rzut oka, od dawna mają już niebagatelny wpływ na branżę. Tencent jest właścicielem znanego z League of Legends studia Riot Games, NetEase podpisał umowę z Marvelem oraz zainwestował krocie w Bungie (czym być może przyspieszył decyzję o rozwodzie z Activision), a to wszystko tylko wierzchołek góry lodowej. Mimo to, jeśli zapytać przeciętnego Europejczyka o konkretną grę, która powstała na terenie Państwa Środka, zwykle zapada krępująca cisza. Sony postanowiło zmienić ten stan rzeczy i wystartowało z programem China Hero Project. Ma on na celu wspomóc zdolnych rodaków Konfucjusza i wypromować ich dzieła na Zachodzie. Jednym z pierwszych tego typu wybrańców jest Boundary.

Nie wiem, czy z racji wielkości screena to widzicie, ale HUD właśnie podpowiada astronaucie, że czas wybrać się na Dziki Zachód.

Chińczycy nauczą astronautów strzelać.

Grupowy odlot

Produkcja Surgical Scalpels to taktyczny shooter, w którym wycielimy się w uzbrojonych po zęby astronautów, biorących się za łby w warunkach zerowej grawitacji. O co poszło? Trudno powiedzieć, bo **nie ma tu miejsca dla kampanii fabularnej**. Moja wersja jest taka, że ktoś wybrał sobie zły dzień, by wyżreć kumplom ostatnią tubkę kawy. Mniejsza zresztą o to, „dlaczego", ważne „jak". Ano taktycznie i drużynowo. Pięcioosobowe ekipy kosmicznych pionierów zmierzą się w czterech różnych trybach: team deathmatch, free for all, orbital i facility capture. Na ten moment trudno jednoznacznie stwierdzić, czym są dwa ostatnie, ale wiadomo, że wzorowano je na dominacji i eliminacji. Niewykluczone, że jeśli Boundary się przyjmie, po premierze pojawią się też kolejne.

Wspominana „taktyczność i drużynowość" ma się objawiać między innymi w rozsądnym dobieraniu składu. Każdy astronauta może określić ulubiony zestaw zdolności, które zapewnią mu przewagę nad rywalami bądź skutecznie wspomogą towarzyszy. Wiele zależy od doboru EVE, czyli fikuśnego plecaka odrzutowego, podczepionego do skafandra. Występuje on w trzech odmianach: lekkiej, średniej i ciężkiej. Nie stwierdzono tego jednoznacznie, ale od rodzaju zależy zapewne ilość dodatkowego sprzętu, jaki można wrzucić na grzbiet. Mowa między innymi o wyrzutniach rakiet i szeregu „środków zaradczych", jak określają je twórcy. Na zdrowy rozum idzie o jakiejś apteczki i inne klamoty.

Kosmiczne zabawki

Choć „Ewki" bez wątpienia odegrają arcyważną rolę, główną atrakcją wydaje się przebogaty arsenał różnego typu pukawek. Przymykając oko na fakt, że tradycyjna broń palna (na udostępnionych materiałach widać między innymi jedne-

Konia z rzędem temu, kto w ogniu walki połapie się, gdzie jest góra, a gdzie dół.

System dopasowywania uzbrojenia ma zadowolić nawet największe marudy.

go z krewniaków poczciwego „kałacha") raczej nie ma prawa poprawnie funkcjonować w kosmicznej próżni, nie sposób nie zachwycić się obiecaną swobodą. Oprócz mile widzianego, acz niezbyt zaskakującego zapasu przeróżnych uchwytów, celowników, magazynków i Yan Luo(*) wie czego jeszcze, czekają na nas również zabawy z amunicją.

„Skalpele" przygotują kilka rodzajów pestek o różnym przeznaczaniu: przeciwpancerne, wybuchowe, rażące impulsem elektromagnetycznym i tak dalej. Że nuda i było? Owszem, ale nowość stanowi fakt, że **kule w kierunku wrogich kawokradów poślemy w ustalonej wcześniej sekwencji**. Dwa ppance, by przebić osłony, trzy EMP, żeby wyłączyć systemy obronne, a na koniec garść pocisków eksplodujących wieńczących dzieło? A może jednak trzeba załadować więcej tych pierwszych, na wypadek gdyby wrogowie zdecydowali się na ciężkie „Ewki"? Wasz wybór. Nauczcie się tylko później żyć (bądź umierać) z jego konsekwencjami.

Boundary jeszcze w tym roku zawita na PS4, a jeśli się przyjmie, w dalszej perspektywie wybierze się też na XBO i PC. Nieco więcej o grze powinniśmy dowiedzieć się w trakcie Gamescomu. Tam także będzie pierwsza okazja, by osobiście chwycić za broń, więc spodziewajcie się zalewu zapisów z materiałami z rozgrywki. **|CDA|**

(*) Wikipedia twierdzi, że w chińskiej mitologii to odpowiednik diabła, pan piekieł i ogólnie niezbyt przyjazny gość.

To nie tak miało być!

Według pierwotnych założeń Boundary miało wyglądać trochę inaczej niż to, o którym możecie przeczytać w głównym tekście. „Skalpele" obiecywały shootera z elementami Moby i planowały wprowadzić obsługę rzeczywistości wirtualnej. Ostatecznie właściciele PS VR będą musieli obejść się smakiem, ciężar samej gry zaś przesunięto w kierunku dynamicznej strzelanki drużynowej.

PRODUCENT: THUNDER LOTUS GAMES
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: BRAK

ROZBUDOWA I CRAFTING • PŁYWAJĄCY DOM • OPCJONALNY CO-OP

Spiritfarer™

Gotuje i dziczyznę: **9kier**

Siedzę właśnie z otwartą buzią, bo zorientowałam się, że niesamowicie oryginalny Spiritfarer to produkcja twórców Jotuna i Sundered.

W tego pierwszego grać nie miałam przyjemności, ale słyszałam w zasadzie wyłącznie pochlebne opinie. Sundered po premierze mnie rozczarował, bo też początkowe lokacje nijak miały się do klimatycznej, spektakularnej mapy z wczesnej wersji, więc po dwóch czy trzech godzinach dałam sobie spokój. W betę wkręciłam się jednak bardzo i poczucie, że Spiritfarera tworzy ta sama doświadczona ekipa, sprawia, że wyczekuję go z jeszcze większym entuzjazmem.

Jedną łapą w grobie

Pływający dom widoczny na screenach to rozbudowywana z czasem **łódź, w której Stella – niczym mitologiczny Charon – przeprawia dusze w zaświaty**. Te zantropomorfizowane, czyli człekokształtne zwierzęta – w tym piękna łania czy grająca na skrzypcach sowa – nie stanowią wyłącznie wysyłanego na drugą stronę ładunku. Będziesz się o nich troszczyć, a wraz z przygodami przeżywanymi na łodzi stają się kompanami, a nawet przyjaciółmi, z którymi zapewne ostatecznie trudno będzie się rozstać.

Choć twórcy obiecują „wzruszającą historię o umieraniu", bardzo się zdziwisz, jeśli spodziewasz się tylko ckliwego interaktywnego filmu. Spiritfarer to **dziwaczna hybryda gatunkowa**, w której znajdziesz zarówno sekwencje platformowe (z szybowaniem!), jak i eksplorację wód; zarówno zbieractwo, jak i rozbudowę łajby czy crafting. Z jednej strony będziesz radzić sobie z warunkami pogodowymi na morzu, np. szalejącą burzą, i na inne sposoby zarządzać łodzią, z drugiej zajmować się tkactwem, gotowaniem czy górnictwem oraz obdarowywać spotykane postacie (zapewne by zaskarbić ich przyjaźń niczym w Stardew Valley i dziesiątkach podobnych produkcji). Nie przychodzi mi na myśl żaden tytuł, z którym mogłabym Spiritfarera porównać, a ostatni raz takie poczucie miałam chyba wtedy, gdy po raz pierwszy odpaliłam Pyre, łączące powieść wizualną z taktyczną grą sportową w sposób naprawdę bardzo grywalny. Taki miks gatunkowy aż się prosi o katastrofę wskutek zbytniego rozwodnienia, ale osobiście szybko się nudzę i z tego powodu przemawia do mnie przeskakiwanie między aktywnościami i sekwencjami.

Szoping z szopem!

Założę się, że jej nie zepchniesz.

Dom bez kota to...(*)

Developerzy przewidują **trzydzieści godzin relaksującej zabawy i „setki więcej, jeśli chcesz doświadczyć wszystkiego"**. W dodatku Thunder Lotus wie, że niemal wszystko lepsze jest w co-opie, więc zamierza umożliwić dwójce graczy opcjonalną wspólną zabawę przy jednym komputerze – wtedy jeden z nich wcieli się w Stellę, a drugi w kota o imieniu Daffodil (po polsku to Żonkil czy Narcyz). Postaci, z rzeczonym futrzakiem włącznie, da się personalizować, podobnie zresztą jak samą łódź.

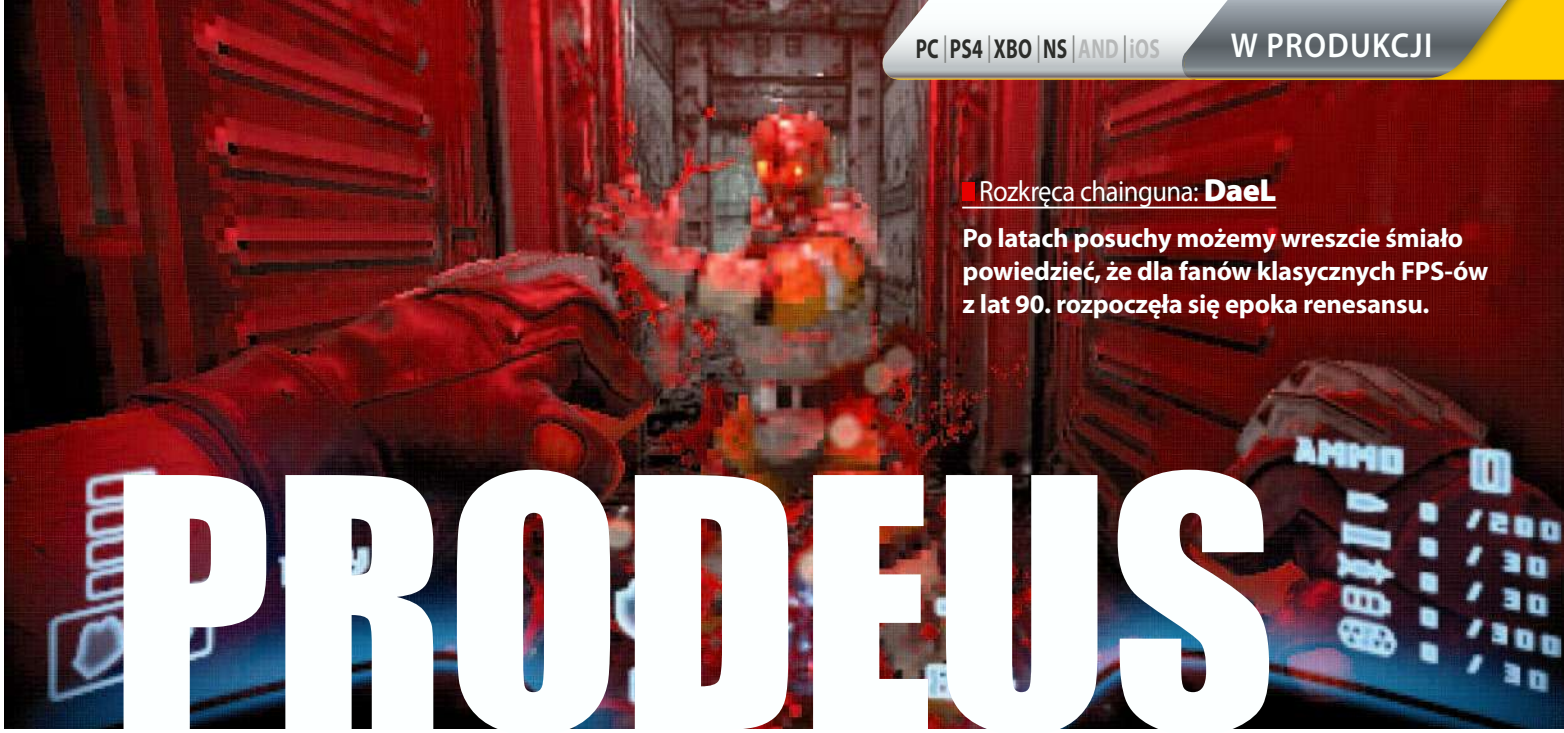
Kolejny już raz studio postawiło na ręcznie rysowane lokacje – zresztą gdyby nie one, pewnie w ogóle nie zwróciłabym na Spiritfarera uwagi. Najlepiej prezentują się te utrzymane w ciepłych kolorach, np. w trakcie zachodu słońca. Moim ulubionym fragmentem zwiastuna jest ten, w którym Stella i wspomniana łania przytulają się na pożegnanie w malutkiej łódce. Woda jest czerwona jak rozrzedzona krew, pływają w niej białe liście, dusza unosi się, a potem... potem twórcy każą graczom czekać do 2020. Mam nadzieję, że będzie warto. |CDA|

(*) Głupota.

SPIRITFARER

Nicolas Guérin

Dyrektorem kreatywnym Spiritfarera okazuje się Nicolas Guérin – developer, który współtworzył Watch Dogs 2 i przez lata projektował kolejne Asasyny (od Revelations po Origins). A do tego... jeden z pracowników Ubisoftu utrzymujących, że 30 klatek na sekundę w AC: Unity wygląda lepiej niż 60.



PRODEUS

Rozkręca chainguna: **DaeL**

Po latach posuchy możemy wreszcie śmiało powiedzieć, że dla fanów klasycznych FPS-ów z lat 90. rozpoczęła się epoka renesansu.

W ostatnich miesiącach spragnieni FPS-owej akcji gracze dostali więc wariację na temat Wolfensteina 3D i Heretica (Project Warlock), twórcze rozwinięcie hiperszybkiej rozgrywki z pierwszego Quake'a (Dusk) i powrót do magii Hexena (Amid Evil). Czekamy jeszcze na nowe – i do tego kobiece – wcielenie Duke'a 3D (Ion Fury), a tymczasem na horyzoncie pojawił się już kolejny kandydat do miana najlepszego spadkobiercy tej tradycji. Prodeus.

Doomka na dwa serca

Za grą stoi dwóch weteranów branży – Mike Voeller i Jason Mojica – pracujących wcześniej nad tytułami takimi jak Call of Duty: Black Ops, Bioshock Infinite i Doom 2016. Pozyskawszy pokaźne wsparcie ze strony miłośników klasycznych FPS-ów (projekt zebrał na Kickstarterze ponad sto tysięcy dolarów), postanowili przygotować **Dooma na sterydach**. Grę, przy której ostatnie produkcje id zdawać się będą powolnymi i relaksującymi.

I rzeczywiście, zaprezentowane fragmenty rozgrywki odsłaniają obraz produkcji z wyjątkowo dynamiczną akcją oraz dewastującym arsenałem zagłady, z którego korzystanie jest (czy to przez solidny odrzut, świetną animację, czy samą moc broni) nad wyraz satysfakcjonujące. Nie ma w tym nic dziwnego, bo punktem wyjściowym w projektowaniu gry były popularne w ostatnich latach fanowskie mody takie jak Brutal Doom czy Project Brutality. Voeller i Mojica **utrzymali stylistykę retro**, porażającą ilość krwi i flaków oraz ultraszybką rozgrywkę, ale jednocześnie zrzucili kajdany ograniczeń, jakie na wspomniane modyfikacje nakładał engine z 1993 roku. Rezultat wygląda obłędnie.

Doomowe przedszkole

W czasach, gdy nasze biurka dźwigały masywne monitory kineskopowe, pomimo niskich rozdzielczości, w jakich działały gry, pikseloza wcale nie dawała się we znaki.

Krew tryska tak obficie, że można nią pomalować całe pomieszczenia.

Krawędzie pikseli były rozmyte, a barwy przesiąkały między sobą, tworząc efekt, którego – ku rozpaczy miłośników retro – nie dało się jak dotąd w prosty sposób odtworzyć na nowoczesnych płaskich monitorach. Twórcy Prodeusa znaleźli jednak metodę na obejście tego problemu. **Łącząc nowoczesne efekty świetlne z low-resowymi teksturami, oddali cały urok grafiki retro, sprawiając jednocześnie, że jest ona atrakcyjna wizualnie.** Stworzyli coś niepowtarzalnego.

A to, jak bardzo będziemy chcieli cofnąć się w czasie, zależeć będzie tylko od nas. Gra umożliwi prezentację przeciwników zarówno w formie modeli 3D, jak i płaskich (acz posiadających całą masę wariantów w zależności od kąta patrzenia) sprite'ów. Matuzalemowie z rozrzewnieniem wspominający karty VGA będą mogli odpalić tytuł w rozdzielczości 320 x 240 pikseli. I nawet w tym stanie wygląda on zdumiewająco dobrze.

Dooma i uprzedzenie

Na szczęście oprócz nostalgicznego powrotu w lata 90. Prodeus oferuje też cały szereg nowatorskich rozwiązań. Fantastyczny jest chociażby sposób prezentacji mapy. Dostajemy uproszczony, skalowalny i możliwy do przemierzania model 3D otaczającego nas środowiska. To może być pierwszy w historii przykład mapy czytelnej bez względu na poziom komplikacji labiryntu korytarzy. Co więcej, Mike i Jason zapowiedzieli już publikację edytora poziomów, który – jak zapewniają – jest równie potężny, co prosty w użyciu. Twórcy liczą na to, że po premierze gry świat zaleją setki fanowskich kreacji. Choć sami też zamierzają wspierać grę, publikując przez kolejne lata dodatkowe minikampanie, rozszerzając arsenał broni oraz poszerzając grono przeciwników.

Sukces projektu realizowanego przez zaledwie dwóch gości zależeć będzie od czynników, których nie sposób oceniać przynajmniej dopóki gra nie trafi do wczesnego dostępu (co ma nastąpić jesienią 2019). Ale niech mnie kakodemony wezmą, jeśli to co do tej pory pokazali Voeller i Mojica nie wygląda zachęcająco. **|CDA|**

A jak tam z fabułą?

Bez obaw. Jak w większości FPS-ów z lat 90. – jest szczątkowa. Twórcy streścili ją jednym zdaniem. „Wcielasz się w zbuntowanego agenta Prodeusa, który pragnie zniszczyć swego twórcę i każdego, kto spróbuje w tym przeszkodzić".

- PRODUCENT: UBISOFT
- DATA WYDANIA: 6 MARCA 2020
- JAK ZAGRAĆ: NA RAZIE TO NIEMOŻLIWE
- MULTI: CO-OP

OTWARTY ŚWIAT • HAKOWANIE • LONDYN

JUŻ GRALIŚMY!

WATCH DOGS® LEGION

Będzie rekrutował: **Allor**

Trzecie dziesięciolecie XXI wieku. Wielka Brytania ostatecznie opuściła Unię Europejską.

Mamy więc rzeczywistość postbrexitową. Daleką od idealnej, bo funt niewart jest funta kłaków, co przełożyło się choćby na cięcia budżetowe w policji. O wprowadzeniu kryptowaluty i niezadowoleniu społeczeństwa nie wspominając. No dobra, wspominając, bo było ono na tyle duże, że do zaprowadzenia porządku zatrudniono prywatną firmę ochroniarską, dumnie nazwaną Albion. W przeciwieństwie do zwykłej policji ma ona do dyspozycji nie tylko broń palną, lecz także pojazdy opancerzone i drony bojowe. Jeśli dodać do tego problemy z imigrantami (którymi są między innymi wszyscy obywatele Unii Europejskiej)... tak, buntownicy z DedSecu będą mieli pełne ręce roboty, bo przecież już teraz Londyn to tak przy okazji jedno z najbardziej „okamerowanych" miast świata.

0

Problem tylko w tym, że DedSec, z którego komórkami mieliśmy do czynienia w poprzednich częściach Watch Dogs, w Londynie nie istnieje. Znaczy – istniał, ale nikt nie wie, czemu przestał. Ani co się stało z jego członkami. Nie znaczy to na szczęście, że zamiast tego w Legionie wcielimy się w TęczowySzwadron czy JednąBrytanię. To nadal będzie DedSec, tyle że drugiej fali (czyli coś jak w The Division). Co to oznacza w praktyce, na razie nie zdradzono. Nie wiadomo również, kto lub co stoi za sztuczną inteligencją, która zdaje się łączyć wszystkich członków drugiej fali, umożliwiając między innymi błyskawiczną komunikację czy dzielenie się informacjami. Brzmi to tajemniczo, ale bynajmniej **nie jest to główny wątek fabularny. A przynajmniej – nie jedyny.**

5

Tych ma być aż pięć. Poza losem pierwszego DedSecu będziemy także odkrywali, o co w tym wszystkim chodzi. Bo brexit brexitem, ale do podobnych zmian doszło również w innych wielkich metropoliach, które z żadnej Unii Europejskiej nie występowały. A jedyne, co mają ze sobą wspólnego, to dobrze znany z poprzednich części miejski system operacyjny ctOS oraz korporacja Blume. Jeden z już ujawnionych fragmentów sugeruje zresztą, że nawet ten Albion wcale taki zły nie jest – a w każdym razie nie zawsze był. Tyle tylko, że w pewnym momencie coś dziwnego stało się z jego szefostwem i zamiast ryby z frytkami mamy klops.

Zdradzono jednak nie tylko liczbę głównych wątków fabularnych, lecz także składających się na nie misji, których ma być ponad 60. Jeśli dodać do tego zadania, które będziemy wykonywali podczas rekrutacji kolejnych postaci (na każdą co najmniej jedna główna plus zmienna liczba dodatkowych, niezbędnych, by zwiększyć jej poparcie dla działań DedSecu) – tak, to będzie długa gra. I to nawet jeśli nie będziesz chciał pomagać znajomym w co-opie (wiadomo, że będzie taka możliwość, ale na razie szczegółów brak).

Albion – czyli prywatna policja – to na początku główny zły.

Ale coś mi mówi, że nie wszystko jest czarno-białe.

Zrekrutować – a potem grać – będziesz mógł każdą napotkaną postacią.

To przyszłość – prócz metra i autonomicznych pojazdów będziesz mógł poruszać się na dronach.

Monty Python plus permadeath – zapowiada się wyjątkowo!

20 x 3

O tym, że będziemy tworzyć swoją grupę od zera, było wiadomo od samego początku. I że będzie w niej maksymalnie dwadzieścia osób, które sami sobie dobierzemy. Ale w kogo wcielimy się my, gracze? A kto to wie? Odpowiedzi na pytanie „czy będzie to AI?" nie znamy, podobnie jak na „kto za tym stoi?". Wiadomo tylko, że każdy z ludzkich członków nowego DedSecu będzie mógł zginąć – i to tak definitywnie. Oraz że **potencjalnym kandydatem będzie każdy, kogo zobaczymy na ulicy**. Policjant, członek Albionu, babcia karmiąca gołębie, dowolna z osób siedzących w pubie, idących ulicą – po prostu każdy. I każdy będzie miał własną historię, własną twarz, zdolności, nawyki, plan dnia. Mało? Wszyscy będą także w pełni udźwiękowieni!

Nie znaczy to, że przygotowano nagrania dla setek czy tysięcy postaci. Zestawów kwestii jest bowiem „tylko" dwadzieścia. Tyle samo jest sposobów, na jakie bohaterowie mogą reagować np. podczas rozmowy z ważnym enpecem. Stworzono jednak system, który pozwala nie tylko mieszać jedno z drugim, lecz także modyfikować głos i mimikę (u podstaw wykorzystano fotogrametrię, więc do powtórki z Andromedy raczej dojść nie powinno). Czy będzie idealnie? Nie mam pojęcia. Podczas E3 mogłem sobie jednak wybrać dowolną z postaci, a potem ją kontrolować – i wyglądało to co najmniej równie realistycznie jak w poprzednich częściach.

3 x 20

A skoro już przy kontrolowaniu jesteśmy, to jeszcze w ramach przypomnienia parę słów o klasach postaci. Te będą trzy: infiltrator, haker i enforcer. Pierwsza będzie bazowała na skrytości, zręczności fizycznej, pułapkach i... hakowaniu innych. Nie, to nie pomyłka. Każdy z mieszkańców Londynu ma bowiem wszczepiony specjalny chip, który może wpływać na to, co widzą. Lub czego – a właściwie kogo – nie widzą. Drzewko umiejętności może się jeszcze zmienić, ale poziomów będzie dwadzieścia, a umiejętności więcej, niż postać może się nauczyć, więc jeden infiltrator ze wszystkim sobie nie poradzi.

Podobnie jak pojedynczy haker, który również działa raczej skrycie. Tyle że zamiast samemu wszędzie biegać włamuje się do systemów, oglądając świat oczami kamer lub też wypuszczanego przez siebie mechanicznego pająka. Ten – prócz tego, że może np. ukraść karty dostępowe z kieszeni strażnika – w razie potrzeby rzuci się na twarz wybranego delikwenta i pozbawi go przytomności. Jak w „Obcym", tyle że potem nie wykluje się z nikogo mały pajączek. Tak pokonana osoba po pewnym czasie (lub potrząsaniu przez towarzyszy) po prostu dojdzie do siebie, nie bardzo pamiętając, czemu leżała na podłodze. Użyty do takiego ataku pająk ulega natomiast zniszczeniu, a na nowego, którego będzie można wypuścić (a potem jeszcze dojść na miejsce), trzeba poczekać

Co-op będzie – ale co to oznacza w praktyce, na razie nie zdradzono.

Nie, to nie mały obcy, tylko pajączek hakera. A obezwładnianie innych to jedna z wielu jego zdolności.

kilkanaście sekund.

Najbardziej bezpośrednią klasą jest enforcer, czyli na nasze... no, dobrego tłumaczenia nie ma, bo chodzi po prostu o postać, która działa najbardziej bezpośrednio, ale wcale nie oznacza to, że paraduje w ciężkiej zbroi z minigunem w rękach. Znaczy – teoretycznie coś takiego ma być możliwe, choć w grze będzie tyle samo broni palnej, co białej. Do tego **w porównaniu do poprzednich części całkowicie przebudowano system walki wręcz**, dzięki czemu ma on faktycznie być systemem walki, a nie klawiszem do pokonania wroga pałką czy jo-jo. Czy będzie super? Nie wiem, nie walczyłem w ten sposób na tyle dużo, by móc to ocenić. Ale babcia, która posiłkowała się paralizatorem, bo nie jest już tak zwinna, by bić się gołymi rękami, wymiata! A z broni po prostu strzela – jeśli trzeba, to ze skutkiem jak najbardziej śmiertelnym. W końcu jest doświadczona, a nie stara (przynajmniej tak opisana była urocza staruszka, którą kontrolowałem podczas E3 – notabene była płatna zabójczyni).

Miliony

Przy okazji jeszcze jedna ciekawostka. Otóż choć możemy zwerbować każdą z widzianych postaci, tak naprawdę żadna z nich – gdy widzimy ją po raz pierwszy – nie robi niczego sensownego. Po prostu w danym miejscu jest i wygląda tak, jak wylosował to chwilę wcześniej silnik gry. Dopiero gdy się nią bardziej zainteresujemy, tworzony jest jej dokładniejszy profil, za który odpowiada moduł znany wewnątrz Ubisoftu jako Census, czyli „spis ludności". Dopiero gdy dodamy ją do ulubionych, obserwowanych – czy jak się to ostatecznie będzie nazywało – zostanie jej dorobiona pełna historia i plan dnia. Zgodnie z którym będzie od tego momentu postępowała. Dla gracza cały ten proces będzie w zasadzie niewidoczny, za to gra zamiast tysięcy czy milionów wirtualnych bytów śledzić będzie tylko kilkanaście czy kilkadziesiąt.

Inną fajną sprawą jest fakt, że choć stoi za tą częścią oddział z Toronto, to **nie dość, że robiono pełny research na miejscu, to jeszcze zaserwowano Kanadyjczykom ostrą dietę z „Czarnego lustra" oraz „Latającego Cyrku Monty Pythona"**. Serio! W dodatku ma to bardzo dobre uzasadnienie. I nie, nie chodzi o ten pierwszy serial, bo on akurat wyjaśnienia nie potrzebuje (jeśli nie wiesz dlaczego, po prostu go obejrzyj, najlepiej zaczynając od pierwszego odcinka trzeciej serii). Ten drugi to jednak nie tylko klasyka – poczucie humoru jego twórców najlepiej pokazuje bowiem, jak zachowują się Brytyjczycy, gdy jest źle (no i nikt nie spodziewa się hiszpańskiej inkwizycji!).

Bo co by o całej fabule nie myśleć, przesłanie gry ma być ponoć pozytywne. A czarnowidztwa starano się uniknąć do tego stopnia, że nawet sam Londyn nie jest szaro-buro-deszczowo-mglisty, ale pełen neonów, graffiti i kolorowo ubierających się postaci. Jeśli będziesz chciał chodzić w płaszczu, z parasolem – proszę bardzo. Ubiór będzie można niemal dowolnie zmieniać, dostosowując go zarówno do własnego gustu, jak i na przykład dzielnic. No bo niby czemu policjant ma chodzić na misje w stroju służbowym i tylko zakładać maskę, gdy akurat włamuje się do Scotland Yardu?

3.3.2020

Czy nowe fakty sprawiły, że zmieniłem zdanie o Legionie? Nie. Ale to tylko dlatego, że byłem na ten tytuł napalony już po pierwszej prezentacji. Wszystko, co widziałem i czytałem później, utwierdza mnie jednak w przekonaniu, że to **jeden z najważniejszych tytułów, jakie ukażą się w przyszłym roku**. |CDA|

PS Tak, w pełnej wersji też zamierzam mieć babcię w drużynie. Przepraszam: osobę doświadczoną, na co dzień karmiącą gołębie w parku. Może nawet będę miał zespół samych babć? Choć pewnie skończy się na jakimś miksie, bo skoro do wyboru będzie cały Londyn, z miksem płci i kolorów, to po co się ograniczać?

CIESZY

- **swoboda doboru i różnorodność postaci**
- **trzy klasy do wyboru**
- **jeszcze lepsze hakowanie**
- **miejsce i Monty Python**

NIEPOKOI

- **brak szczegółów o multi**
- **potencjalne problemy z powtarzalnością postaci**

Jeśli ktoś zapytałby cię o gamingowy laptop Della, pomyślałbyś – Alienware. Producent chce to zmienić, wprowadzając na rynek notebooki z serii G.

Nie tylko GAMING

Wejj skład wchodzą trzy modele – G3, G5 i G7 – w kilku opcjach kolorystycznych i o różnych specyfikacjach każdy. Wspólne jest jednak wzornictwo – nie przywołujące od razu skojarzeń z gamingiem. Seria ma łączyć bowiem mocne podzespoły ze stonowanym wyglądem, będąc tym samym uniwersalnym wyborem dla wszystkich tych, którzy posiadając laptopa, chcą móc wykorzystać go do pracy, a jednocześnie nie rezygnować z ponadprzeciętnej wydajności.

Wprowadzone właśnie na rynek notebooki to sprzęty dla wielu odbiorców – skupmy się na modelu G5 5590. Wielozadaniowość zapewniają mu karty Nvidii z dwóch rodzin – GTX i RTX – do spółki z procesorami Intel Core ósmej i dziewiątej generacji. To połączenie wraz z maksymalnie 32 GB RAM-u pozwala i będzie pozwalać przez najbliższe lata na granie w najbardziej wymagające gry w rozdzielczości Full HD i 4K. Mało jednak tego – te podzespoły – a w szczególności mocny procesor oraz dużą liczbę RAM-u z radością powitają osoby pracujące przy obróbce wideo czy graficy. Ci ostatni powinni być zadowoleni z odwzorowania kolorów matrycy, które pozwolą na komfortową pracę na wbudowanej w laptopa matrycy. Graczy ucieszy natomiast opcja kupna laptopa z ekranem o odświeżaniu 144 Hz i obsługą technologii G-Sync.

Mobilność jest zresztą kolejną kwestią istotną przy projektowaniu tej serii. G5 ma zaledwie 24 milimetrów grubości, przy zachowanej wydajności chłodzenia. Waga wynosząca 2,68 kg to w segmencie gamingowym wynik bardzo dobry, a już bateria potrafiąca wytrzymać nawet 8-godzinną pracę podczas podróży, to rezultat nieosiągalny dla większości laptopów nie-biznesowych. Szczególnie, że mówimy o akumulatorze z opcją szybkiego ładowania – 20% odzyskamy w zaledwie 15 minut, a w przeciągu godziny aż 80%! Wszyscy pracujący w ruchu i chcący raz na jakiś czas podłączyć się do domowej stacji dokującej na pewno zwrócą uwagę na obecność nie tylko aż trzech wejść USB 3.1, ale przede wszystkim złącza USB Typu-C/Thunderbolt 3, które wciąż jest bardzo rzadko spotykane poza klasą biznesową.

I to właśnie dla ceniących sobie uniwersalność rozwiązań zamkniętych w jednym urządzeniu powinno G5 zainteresować. Mamy tutaj bowiem do czynienia z laptopem do wszystkiego i dla każdego.

Niezawodność i gwarancja

Tym, co wyróżnia laptopy Della na tle konkurencji i co potwierdzić może chyba każdy użytkownik notebooków tej firmy, jest ich jakość wykonania. Przed wejściem na rynek przechodzą one wymagające testy, by do użytkowników trafiły urządzenia niezawodne. Seria G5 pod tym względem w żaden sposób nie odstaje od biznesowych propozycji Della – ma za sobą identyczne procedury sprawdzające wytrzymałość – zarówno obudowy, jak i podzespołów czy zawiasów.

Jeśli natomiast coś pójdzie nie tak i laptop będzie wymagał ingerencji serwisu, to cała rodzina Dell Gaming otrzymała wsparcie do tej pory zarezerwowane tylko dla klasy biznesowej. Domowa Naprawa Dell oznacza, że po zgłoszeniu problemu, w następny dzień roboczy serwis rozpocznie pracę nad usterką, by po zlokalizowaniu potrzebnej do naprawy części, wysłać serwisanta do nas do domu! Taka ochrona będzie dostępna za darmo u partnerów Della i potrwa przez pierwszy rok użytkowania laptopa. Kolejne 12 miesięcy to wciąż możliwość korzystania z serwisu firmy i brak konieczności ruszania się z domu – opcja Collect And Return to kurier odbierający i odwożący nasz sprzęt po naprawie.

Laptopy Dell Gaming dostępne w sprzedaży

DELL G5

dell.pl

Komputronik

x-kom

mediaexpert

RTV EURO AGD

SFERIS

Advertorial

PRODUCENT: PIXELATED MILK
DATA WYDANIA: 4 WRZEŚNIA 2019
MULTI: BRAK

TAKTYCZNA • II WOJNA ŚWIATOWA • DARKEST DUNGEON

JUŻ GRALIŚMY!

WARSAW

Nie zawsze walka będzie tak wyrównana.

Chwyta za broń: **Witold**

Chociaż developerzy z warszawskiego Pixelated Milk mają najpewniej już dość tego porównania, to wszyscy wiemy, że bez niego się nie obejdzie: Warsaw to Darkest Dungeon w realiach powstania warszawskiego.

Gdy się bliżej przyjrzeć, okazuje się jednak, że podobieństw jest dużo mniej, niż można by się spodziewać. Rozgrywkę zaczynamy z chwilą wybicia godziny W – wtedy też pod naszą komendę trafiają Krzysztof, Jadwiga i Kazimierz, czyli kolejno: żołnierz AK, sanitariuszka i, no, warszawski cwaniak. Reprezentują oni trzech z łącznie 15 (a po premierze kolejni mają dochodzić w darmowych aktualizacjach) bohaterów.

I znów walczy dzielna stolica(*)

W przeciwieństwie do klas postaci z Darkest Dungeon **są oni niepowtarzalni i dalecy od anonimowości**. Między misjami możemy za pośrednictwem kroniki zapoznać się z ich osobistą historią, zarówno tą przedpowstańczą, jak i tym, jak radzą sobie z obecnymi wydarzeniami. Oprócz wspomnianej już trójki w oddziale znajdzie się miejsce dla m.in. harcerza, saperki, oficera i żołnierza Berlinga (tych miałem okazję poprowadzić do boju, ale pojawić się mają również chociażby mechanik czy snajperka).

Naszą więź z nimi wzmacnia też fakt, że **śmierć w grze będzie permanentna i nie będziemy mogli zwerbować w miejsce poległych innych osób**. Podczas ataku na niemiecki patrol zginął młody Franek? Niestety, już do końca rozgrywki musisz pożegnać się z jego specjalnymi umiejętnościami. Luki w szeregach uzupełnimy rekrutowanymi za zasoby ochotnikami, lecz ci są wyraźnie słabsi od „prawdziwych" bohaterów – z drugiej, nieco cynicznej, strony ich strata nie jest przez to wielkim bólem. (Swoją drogą: Warsaw generuje ich losowo, ale i tak dorobiłem się trzech identycznie wyglądających Krystyn).

Znów ją okrył pożogi dym

Na ochotnikach zresztą i tak będziemy musieli często polegać, bo kolejne trójki „właściwych" postaci zjawiają się w kryjówce tylko raz na tydzień. Dodajmy: w losowym składzie, dlatego każde kolejne podejście do gry może wymagać od nas zupełnie innej strategii. Wpłyną na nią także awanse: podczas wizyty w kryjówce każdego bohatera możemy odznaczyć do trzech razy, odblokowując kolejne umiejętności. W schronieniu ustalimy też, którymi ze wspomnianych skilli nasi żołnierze mają się posługiwać w walce, i wyposażymy ich w różne bronie. Tutaj też wykurujemy u pielęgniarki rannych (co może potrwać i kilkanaście dni) czy zajmiemy się zaopatrzeniem.

W naszej siedzibie możemy również zobaczyć, jak powstanie radzi sobie w poszczególnych dzielnicach (sześciu), sprawdzić poziom zmęczenia, liczbę zasobów i najważniejsze – jaka jest w danym momencie siła zrywu. Ta nieubłaganie spada z każdym dniem i naszymi kolejnymi niepowodzeniami, a gdy dojdzie do 0, przegramy. Żeby temu zapobiec, wysyłamy naszych bohaterów na kolejne misje porozrzucane po całej Warszawie; w ten sposób zwiększymy szansę na zwycięstwo (chociaż nie ostateczne, bo całego powstania wygrać nie możemy). Może dojść jednak do sytuacji,

(*) Wszystkie śródtytuły są cytatami z powstańczej piosenki „Marsz Śródmieścia".

W skład naszego oddziału wejdą najróżniejsi przedstawiciele powstańczych sił.

Oprawa między starciami nie zachwyca.

gdy stracimy którąś dzielnicę – wtedy nie będziemy mogli już operować na jej terenie, co oddali nas od pomyślnego dotarcia do końca (przy dobrej znajomości mechaniki, doświadczeniu i odrobinie szczęścia ma to zająć 5-7 godzin, ale twórcy sugerują, że grę warto będzie przejść więcej niż raz).

Zanim zabierzemy się za jedno z zadań, musimy jeszcze tylko zdecydować się na skład naszego oddziału (do 4 osób), a także przydzielić mu amunicję etc. No i ustalić formację, w której nasi żołnierze zaczynać będą każde starcie – **umiejętności wymagają bowiem konkretnego usytuowania bohatera w szyku**. Gdy już znajdziemy się na ulicach Warszawy, czeka nas małe rozczarowanie. Miasto obserwujemy z góry i poruszamy się na wprawdzie wiernie odwzorowanej, ale przy tym mało atrakcyjnej mapie przedwojennej stolicy.

I po krwią zbroczonych ulicach

Przemierzając oddziałem miasto, napotkamy żetony symbolizujące zdarzenia, w których możemy wziąć udział. Te przedstawione są jak w prostych paragrafówkach. Przykładowo znajdujemy akty własności jakiegoś budynku należące przed wybuchem wojny do pewnego Niemca – możemy zdecydować, czy zostawimy go na miejscu, odeślemy kogoś, aby oddał go właścicielowi, lub zachowamy dla ewentualnych potrzeb państwa podziemnego. Niektóre z wyborów wymagają konkretnych statystyk naszych żołnierzy, ale podczas rozgrywki nie zdarzyło się, żeby moja decyzja zakończyła się niepowodzeniem. Krótkoterminowe skutki też nie wpływały przesadnie na zabawę: ot, dodatkowa amunicja czy bandaże.

Dużo ciekawiej robi się, gdy napotkamy wrży patrol – wtedy przechodzimy do perspektywy znanej z Darkest Dungeon. Mimo pierwszego wrażenia i tutaj widać znaczące różnice: przede wszystkim żołnierze ustawieni są nie w jednym rzędzie, ale w dwóch – ma to o tyle znaczenie, że niektóre umiejętności obszarowe mogą np. dotknąć tylko ten będący w głębi ekranu, a atak z flanki zadaje większe obrażenia. Brakuje za to znanego z gry Red Hook Studios szaleństwa oraz trwałych urazów, których mogą nabawić się postacie. Zamiast niego dostajemy trzypunktowy wskaźnik staminy – kiedy bohater wykonuje jakiekolwiek działanie, zużywa jedną jej belkę. Im niższa, tym gorsza skuteczność naszego żołnierza, a gdy się wyczerpie, postać nie może nic zrobić w danym momencie i musi czekać do kolejnej tury.

Sama zaś walka to taktyczny smakołyk: zdolności przesuwają przeciwników w tył lub w przód, wymagają konkretnego ustawienia i nakładają różne efekty (jak podpalenie czy czasowe oślepienie). Do tego na polu walki znajdują się osłony, które część postaci może wzmacniać bądź skutecznie usuwać. Mimo obaw o monotonię reprezentacja wroga także nie zawodzi – chociaż w widziałem tylko kilka ich rodzajów (w tym psa), to każdy z nich czymś się wyróżniał. Twórcy zdradzili też, że wraz z trwaniem powstania pojawią się kolejni przeciwnicy, w tym także broń pancerna. Niestety, tylko po stronie Niemców, nie liczcie więc na zdobyczne pojazdy czy „Kubusia".

Znów wolności rozbrzmiewa hymn!

Wszystko wskazuje na to, że – mimo tego, co napisałem we wstępie – **Warsaw nie będzie tylko klonem Darkest Dungeon. Pixelated Milk ma kilka naprawdę świeżych pomysłów**, a bardziej osobiste podejście do bohaterów idealnie współgra z tematyką gry. Mimo że nie poczułem obiecanego ducha powstania (chociaż muzyka stara się wprowadzić nas w klimat epoki – miejscami nawet aż za bardzo), to widać, że twórcy traktują temat poważnie i zamierzają oddać atmosferę wydarzenia również poprzez rozgrywkę.

Nie wygramy, ale możemy minimalizować straty.

Czy się to uda, zależy od poziomu trudności – deklaratywnie ma być wysoki, ale grałem w specjalną, łatwiejszą wersję tytułu. Chociaż ostatecznie żadnej misji i tak nie skończyłem – za każdym razem pod koniec wyskakiwał mi jakiś bug, który mi to uniemożliwiał. Cóż, w końcu do premiery jeszcze trochę czasu... **|CDA|**

CIESZY

- ⊞ taktyczna walka
- ⊞ potencjalnie angażujący bohaterowie

NIEPOKOI

- ⊟ nieciekawa grafika podczas misji
- ⊟ nie do końca czuć powagę wydarzeń

Różne twarze powstania

Twórcy Warsaw swoimi bohaterami chcą pokazać światu różnych uczestników powstania. Stąd w naszym oddziale znajdzie się nie tylko strzelec AK (reprezentujący znakomitą większość uczestników), lecz także żołnierz Berlinga (czyli przedstawiciel radzieckiej 1 Armii Wojska Polskiego, której część przeprawiła się przez Wisłę w celu udzielenia pomocy walczącym) czy warszawski cwaniak jako symbol mieszkańców miasta biorących udział w starciach. Autorzy kładą też nacisk na obecność kobiet, które stanowiły aż 1/3 powstańczych sił – i to nie tylko w roli sanitariuszek czy łączniczek, ale również regularnych żołnierzy (stąd pod naszą komendę trafi saperka czy snajperka).

- PRODUCENT: URBAN GAMES
- DATA WYDANIA: CZWARTY KWARTAŁ 2019
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA TESTY LUB PREMIERĘ
- MULTI: BRAK

TYCOON • FRACHT • TWORZENIE MAP

JUŻ GRALIŚMY!

TRANSPORT FEVER 2

Wsiadł do pociągu nie byle jakiego: **Krigore**

To gra, która zmusza, by zapanować nad liniami tramwajowymi, kolejami, dokami oraz siecią lotnisk. Jesteś tu panem i władcą krwiobiegu cywilizacji: współczesnego transportu. Twoja wypłata zależy jednak od czegoś zupełnie prozaicznego.

Wynagrodzenie dostaniesz jedynie wówczas, gdy mieszkańcy miasta znajdą w sklepie ciepłe bułki, a pod ich oknami nie będą śmigać hałaśliwe ciężarówki. Formuła gry jest prosta: nie jesteśmy tu właścicielami miast, osiedli, fabryk czy punktów, z których pozyskuje się surowce. Naszym zadaniem jest połączyć wszystkie te elementy cywilizacyjnej układanki w jeden sprawnie działający organizm. By zaś to zrobić sprawnie, trzeba zacząć od podstaw.

Transportowy kwartet

Do dyspozycji mamy niemal wszystko, co w kwestii transportu wymyśliła ludzkość: koła, szyny, kadłuby statków, czy w końcu – skrzydła. Odpowiadamy zaś za to, by ludzie dotarli do pracy, a towary – do miejsca przeznaczenia. Mamy pod kontrolą całość frachtu: kupujemy pojazdy, budujemy drogi, kładziemy tory. Wznosimy doki, stacje przeładunkowe, dworce. Wytyczamy trasy dla samolotów. Przekopujemy się przez góry i stawiamy mosty nad głębokimi dolinami.

Zaczynamy od wieku pary i prowadzimy nasze transportowe przedsięwzięcia aż do współczesności i techniki poduszek magnetycznych. W ramach trzech kampanii do gry trafi ponad dwieście pojazdów. Początkowo to prymitywne modele, jednakże wraz z biegiem wirtualnych lat będą wymieniane na nowocześniejsze zamienniki. Do kolejnych wehikułów zyskamy jednak dostęp dopiero wtedy, gdy wirtualny kalendarz w grze zrówna się z rzeczywistą datą ich powstania: przykładowo więc takim Concorde'em nie polatamy przed 1976 rokiem. Co ciekawe, **tempo gry jest tu uniezależnione od upływu lat** – to dwie zupełnie różne rzeczy. Jeśli będziemy chcieli skupić się na międzywojniu, to wystarczy odpowiednio ustawić zegary i przez długie godziny nikt nas nie zmusi, by przesiąść się na sprzęt z drugiej połowy XX wieku.

Projektujemy linie kolejowe, wznosimy porty i lotniska.

Budując nasze imperium, będziemy musieli zadbać o wiele jego aspektów. O hałasie i uciążliwości transportu dla mieszkańców miast poczytacie w ramce, dodatkowo jednak będziemy musieli zadbać o przepustowość dróg i terminali pasażerskich lub przeładunkowych, a także o dopasowanie elementów infrastruktury do lokalnych uwarunkowań. Zrobimy to, zmieniając wedle upodobania rozkład elementów w gotowych, proponowanych przez twórców schematach budynków. Za mało miejsca dla pasażerów? Nie ma problemu! Postawmy dodatkowy przystanek na dworcu. Produkty spożywcze są ważniejsze od ludzi? Drugi terminal towarowy na lotnisku temu zaradzi. Jeśli mogę ocenić po trzech godzinach przed ekranem, **Transport Fever 2 pozwoli na optymalizację transportu w sposób o wiele dalej posunięty niż poprzednio** – co powinno przełożyć się na dodatkowe godziny wciągającej zabawy. Zresztą, nawet jak ukończymy wspomniane kampanie, to i tak przygoda z TF2 nie musi się kończyć.

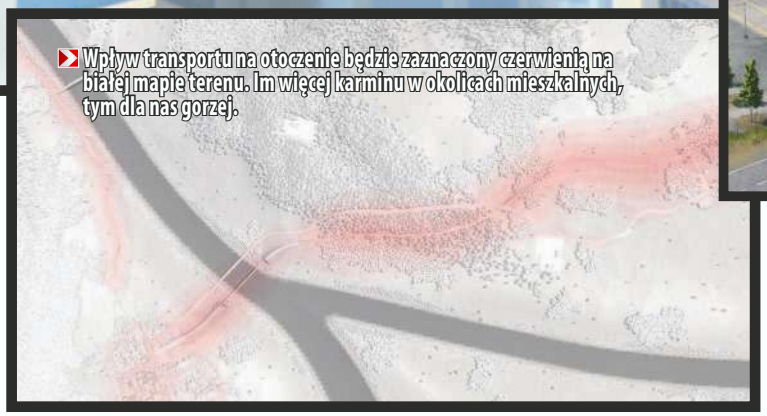
Na podbój świata

Świetną sprawą będzie edytor map – ale najpierw nieco o podstawowej konfiguracji. Zaczynając zabawę, będziemy

Hałas i uciążliwość transportu

Każda nasza jednostka transportowa przemieszczając się, będzie w jakiś sposób przeszkadzać mieszkańcom. Miasta w grze podzielone są na obszary przemysłowe, usługowe i mieszkalne. Projektując kolejne linie transportowe, musimy więc wziąć pod uwagę preferencje ludzi w okolicy i tak rozmieścić np. stacje kolejowe czy lotniska, by ich wpływ na okolicę był jak najmniejszy. Ten ostatni możemy podejrzeć, stosując jedną z warstw gry – podgląd szeroko pojmowanych zanieczyszczeń wynikających z transportu. Mapa gry wówczas staje się biała, my zaś w postaci kłębów czerwonej mgły widzimy wpływ naszych pojazdów na tkankę miejską. Im więcej takich rubinowych chmur w miejscach najczęściej odwiedzanych przez ludzi, tym gorzej. Co ciekawe, wydarzenia możemy podglądać zarówno w czasie rzeczywistym, jak i przełączyć się na zanieczyszczenia uśrednione. To bardzo ważne: jeśli przesadzimy, budując np. lotnisko koło osiedla mieszkaniowego, to o sukcesie można zapomnieć.

Każdy terminal będziemy mogli modyfikować, dodając np. dodatkowe stanowiska rozładunkowe.



Wpływ transportu na otoczenie będzie zaznaczony czerwienią na białej mapie terenu. Im więcej karminu w okolicach mieszkalnych, tym dla nas gorzej.

mogli w grze dowolnej skorzystać z prostego generatora, gdzie określimy kilka parametrów rozgrywki. Przede wszystkim będziemy musieli zdecydować się na jeden z trzech rodzajów terenów: pustynny, klimatu umiarkowanego lub tropikalny. Następnie dobierzemy technologię pod względem regionu – do wyboru jest Azja, Europa i USA. Potem pozostaje prosty dobór wielkości i proporcji mapy, a także czasu, w jakim gramy. Rozpoczynając zabawę, zobaczymy teren losowo wygenerowany na podstawie podanych wcześniej parametrów.

Niby dużo – ale jeśli wciąż za mało, to możemy uruchomić wcześniej wspomniany edytor z prawdziwego zdarzenia i dosłownie zajrzeć pod każdy krzaczek. Mamy tu władzę nad wszystkimi elementami mapy – przy czym twórcy wydają się najbardziej dumni z tego, w jak prosty sposób można teraz kształtować teren. Korzystając z zestawu narzędzi, będziemy mogli go wedle uznania wznosić lub obniżać, a w końcu nadawać ostateczny kształt przy pomocy pędzla wygładzającego rzeźbę. To duży krok naprzód w stosunku do poprzedniej części i rzeczywiście możemy tu robić prawdziwe cuda. Po kilkunastu minutach zabawy z edytorem moja mapa zaczęła przypominać górską kotlinę, która stanowiłaby prawdziwe wyzwanie dla projektanta sieci kolejowej i nie tylko.

Szlify? Żeby tylko...

Przy całym zachwycie rozbudowanymi możliwościami nietrudno było zauważyć, że **gra jest jeszcze daleka od ukończenia**. Interfejs, który widziałem, wedle producentów był jedynie tymczasową wersją produkcyjną. I całe szczęście, bo wiele okienek było nieczytelnych i powodowało dezorientację przy pierwszym kontakcie z grą. Nie ma sensu się tu bardziej rozpisywać na ten temat, przecież niby będzie lepiej – ale jeśli nie, to przyjemność z zabawy na tym zwyczajnie ucierpi.

Nie jestem w stanie też w żaden sposób nawet pobieżnie ocenić warstwy ekonomicznej. Zwyczajnie zbyt krótko grałem, a i wersja alfa, którą miałem przyjemność zobaczyć, była nader łaskawa, zarówno jeśli chodzi o koszty budowy infrastruktury, jak i opcje kredytowania przedsięwzięcia. Co tu dużo mówić: kasy miałem więcej niż bezpański burek pcheł. Tym niemniej już teraz widać było, że twórcy nie traktują zarządzania finansami po macoszemu i między stawianiem kolejnych stacji i doków Transport Fever 2 wciągnie także domorosłych księgowych.

Uważam, że **dla ludzi otrzaskanych z tycoonami TF2 będzie pozycją obowiązkową**. Mimo że gra wymaga jeszcze wielu szlifów, wydaje się bardzo przemyślanym i całkiem wymagającym tytułem, który przeprowadzi nas przez historię transportu – od wozów konnych i lokomotyw parowych aż do samolotów ponaddźwiękowych i olbrzymich kontenerowców. W deklaracjach tytuł ma się stać bardziej przyjazny użytkownikowi niż poprzednie „Fevery". Póki co widać to w pracy edytora, ale i w sposobie, w jaki na przykład układa się szyny, tworząc rozjazdy. Jeśli tylko twórcy dotrzymają słowa i dobrze wykorzystają te parę miesięcy do premiery – będzie dobrze. |CDA|

CIESZY

- **multum pojazdów**
- **dużo opcji dostosowania rozgrywki**
- **całkiem ładnie wygląda**
- **sprawia wrażenie spokojnej i satysfakcjonującej**

NIEPOKOI

- **przed twórcami wciąż trochę pracy, a do premiery przecież niedługo**

Gdy już rozłożymy tory i zaplanujemy trasy, możemy podziwiać efekty naszych starań.

- PRODUCENT: INVADER STUDIOS
- DATA WYDANIA: LATO 2019
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ DO LATA
- MULTI: BRAK

SURVIVAL HORROR • RESIDENT EVIL 2

JUŻ GRALIŚMY!

DAYMARE 1998

Jak w horrorze klasy B poczuł się: **Ninho**

Decyzja Capcomu o stworzeniu nowej wersji Resident Evil 2 okazała się najlepszym, co mogło spotkać fanów survival horrorów. Dzięki temu dostaliśmy remake bliski ideałowi, a już w lecie zagramy w Daymare: 1998.

Pod koniec 2013 roku grupa developerów z Włoch postanowiła wykorzystać swoje umiejętności i przekuć wieloletnie uwielbienie dla serii Resident Evil w odnowioną wersję drugiej części sagi. Projekt bardzo szybko zebrał wokół siebie rzesze fanów, aż w końcu przykuł uwagę twórców oryginału. Nie mieli dobrych wieści dla członków Invader Studios – Capcom postanowił osobiście wydać remake „dwójki". Włochów nie pozostawiono jednak na lodzie i zaproszono do siedziby firmy w Osace. To tam narodził się pomysł zachowania dotychczasowej pracy i przerobienia jej tak, by stworzyć zupełnie nową grę. Spotkanie z przedstawicielami Capcomu nie miało jedynie kurtuazyjnego charakteru – pomoc przy Daymare zaoferowały legendy, z Kazuhiro Aoyamą (reżyser Resident Evil 3) i Satoshim Nakaim (projekty potworów w Resident Evil 0) na czele. Obaj zostali konsultantami projektu, wpływy każdego z nich widać w wersji demonstracyjnej Daymare: 1998, w którą miałem okazję zagrać.

Here we go again

W demie twórcy udostępniają dwa pierwsze poziomy, w trakcie których dowiadujemy się, w jaki sposób doszło do wydarzeń, o których opowiadać będzie gra. W obu wcielamy się w agenta jednostki specjalnej H.A.D.E.S., który ma za zadanie sprawdzić, co stoi za sygnałem SOS wysłanym z ośrodka badawczego Aegis. W toku misji okazuje się, że nasi mocodawcy doskonale wiedzieli, co stało się w laboratoriach, a naszym celem jest wywiezienie próbek substancji, które spowodowały skażenie terenów ośrodka i zamianę jego personelu w żywe trupy. Akcja kończy się sukcesem, jednak w trakcie lotu powrotnego dochodzi do wypadku, w wyniku którego miasteczko Keen Sight zamienia się w piekło na ziemi.

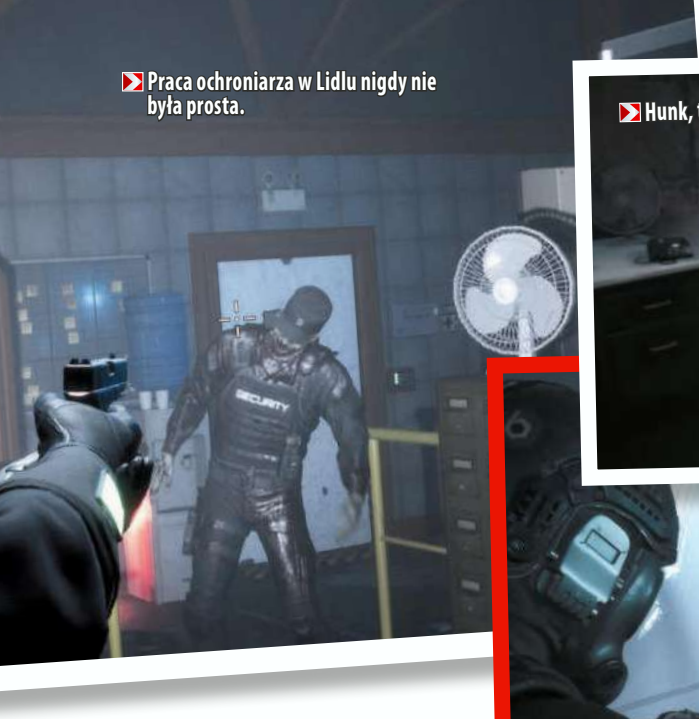
Zawiązanie akcji przywodzi na myśl niemal każdy film grozy o zombie z lat 90. XX wieku. Podczas godzinnego dema **(pozytywne) wrażenie uczestniczenia w porządnym horrorze klasy B nie opuszczało mnie ani na moment**. Twórcy nie kryją zresztą inspiracji takimi klasykami jak „Obcy" Ridleya Scotta czy „Coś" Johna Carpentera. W dodatku to, co początkowo brzmi jak fabularna sztampa, na przestrzeni kilkudziesięciu minut zaczęło przejawiać aspiracje do stania się zawiłą intrygą. Szkoda tylko, że dobre odczucia psują fatalnie napisane dialogi oraz wołający o pomstę do nieba voice acting.

Hunk-wannabe

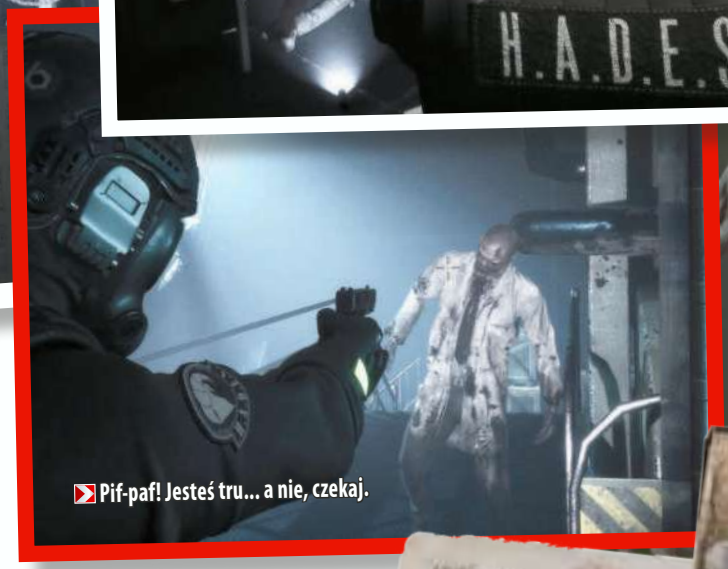
Fatalny dubbing to niejedyne podobieństwo do klasycznego RE 2 – główny bohater, agent Liev do złudzenia przypomina drugo-, a właściwie trzecioplanową postać z gry Capcomu – pracującego dla Umbrelli Hunka. Liev jest służbistą, wykonuje rozkazy bez mrugnięcia okiem, o czym możemy się przekonać, gdy likwiduje świadków awarii w ośrodku Aegis. Choć w grze wcielimy się łącznie w trzech bohaterów, to w demie przyszło mi poznać jedynie możliwości Lieva i nie były one zbyt imponujące. Argumenty ofensywne żołnierza kończą się na pistolecie i karabinie samopowtarzalnym – do obu zawsze brakuje amunicji. Wprowadza to element zaszczucia, momentami powoduje jednak niezamierzony efekt komiczny – kiedy do ostatniej sekwencji pierwszego etapu dotarłem z niewielką liczbą nabojów, nie pozostało mi nic innego, jak biegać wokół potworów w oczekiwaniu na odblokowanie drzwi.

Bardzo dobrze, że to Capcom zrobił remake Resident Evil 2.

Paradoksalnie wywołało to we mnie bodaj największe emocje w trakcie ogrywania buildu, co trzeba niestety uznać za wadę Daymare: 1998. **Brakuje trochę klimatu, a rozgrywka przynudza, nawet pomimo faktu, iż twórcy wprowa-**


Praca ochroniarza w Lidlu nigdy nie była prosta.

Hunk, to ty?!


Pif-paf! Jesteś tru... a nie, czekaj.

dzili kilka ciekawych rozwiązań. Weźmy choćby przeładowywanie broni – jeśli krótko wciśniemy R, postać upuści obecny magazynek i załaduje nowy, a poprzedni będzie czekał, aż podniesiemy go z ziemi. Przytrzymanie klawisza spowoduje wolniejszą animację, ale wyeliminuje problem walających się pod nogami nabojów. W trakcie dema zapoznałem się także z hakowaniem, które sprowadza się wprawdzie do prostej minigierki, ale jest niezłym przerywnikiem. Ciekawie uporano się również z kwestią apteczek i ulepszeń. Będzie można zbierać strzykawki z różnymi substancjami – tak regenerującymi zdrowie, jak i polepszającymi percepcję. Trzeba będzie jednak z nimi uważać, bo nierozważne użycie doprowadzi do przedawkowania i zacznie negatywnie wpływać na bohatera.

Korytarzem do celu

Podczas zabawy najbardziej irytowała mnie całkowita liniowość rozgrywki. Nie była ona aż tak uciążliwa podczas etapu w laboratorium, jednak po przenosinach do Keen Sight przygotowany przez twórców „korytarz" był aż nadto odczuwalny. Inna sprawa, że zbyt długo na ulicach miasteczka i tak nie można było przebywać ze względu na gaz zamieniający ludzi w potwory. Szkoda tylko, że w jakiś sposób nie przenikał on do kilku domów, które kolejno odwiedzaliśmy. Magia!

Oczy razi też animacja ruchów głównego bohatera i przeciwników, jednak naprawdę straszą modele twarzy. To zaskakujące, bo developerzy zarzekają się, że włożyli w ich stworzenie naprawdę sporo wysiłku, wykorzystując m.in. technologię facial capture. Coś w trakcie całego procesu poszło jednak nie tak, co gorsza to niejedyny element wymagający jeszcze sporo pracy. O ile poważnych bugów czy spadków płynności (GTX 1060 wyciągał ponad 60 klatek w 4K!) nie uświadczyłem, to z każdego zakamarka łby wystawiały niedoróbki, ograniczony budżet i inne potworki, z którymi zmagać musi się większość studiów indie.

Nie zmienia to jednak faktu, iż godzina z wersją demonstracyjną wcale się nie dłużyła. Invaders Studios umiejętnie zaimplementowało to, co charakterystyczne w grach Capcomu – choćby zagadki (dość proste, ale wymagające myślenia) – a także dorzuciło kilka elementów własnych, jak nietypowe pomysły dotyczące ekwipunku czy hakowanie elektroniki. Szkoda tylko, że w demie bardziej odczuć można było survival niźli horror – tego drugiego mam nadzieję doczekać w finalnej wersji, na którą się skuszę, bo **Daymare: 1998 kupiło mnie opowieścią**. Wprawdzie to historia, którą słyszałem już wielokrotnie, ale przecież najbardziej podobają się melodie, które znamy. Szczególnie jeśli grane są w nowej aranżacji – wówczas nawet kilka fałszywych nut nie psuje dobrego efektu. **|CDA|**

CIESZY

- **podobna do remake'u RE 2**
- **nietypowe mechanizmy rozgrywki**
- **fabularnie może nie odkrywczo, ale ciekawie**
- **klimat horroru klasy B**

NIEPOKOI

- **całkowicie liniowa**
- **podobna do remake'u RE 2**
- **miejscami poważnie niedopracowana**
- **nierówna oprawa z twarzami na czele**

Unit 731

Wszyscy doskonale znają doktora Mengele – nazistowskiego zbrodniarza, który przeprowadzał eksperymenty na ludziach w trakcie II wojny światowej. Mało kto natomiast słyszał o Shirō Ishiim, dowódcy japońskiej Jednostki 731 – placówki badawczej, w której dopuszczano się okrutnych eksperymentów na jeńcach wojennych oraz ludności chińskiej (przeprowadzano tam m.in. wiwisekcje). Po kapitulacji Cesarstwa Japońskiego władze USA dogadały się ze zbrodniarzami – w zamian za udokumentowane wyniki ich badań uzyskali nietykalność. Wspominam o tym nie bez powodu – Jednostka 731 odegra w Daymare: 1998 pewną rolę.

Kickstarterowy niewypał

Przed dwoma laty Invader Studios postanowiło pozyskać fundusze do samodzielnego wydania gry poprzez Kickstartera. Poprzeczkę ustawiono wysoko – 180 tysięcy euro wykluczyłoby potrzebę poszukiwania wsparcia u innych podmiotów. Zbiórka zakończyła się fiaskiem – wpłacono nieco ponad 20% sumy – na szczęście włoskich developerów pod swoje skrzydła przyjął polski developer/wydawca, Destructive Creations.

PRODUCENT: VALVE
DATA WYDANIA: 2019/2020
JAK ZAGRAĆ: DARMOWY WCZESNY DOSTĘP
MULTI: 8 OSÓB

AUTO CHESS • DOTA

JUŻ GRALIŚMY!

DOTA UNDERLORDS

Wystawia: **enki**

Po niebywałym sukcesie Mob i Battle Royale właśnie wypączkował kolejny fanowski gatunek z wielkim potencjałem. I Valve znów jest na czele wyścigu zbrojeń.

O fenomenie autoszachów, zasadach gry, a także obecnych liderach na rynku i bardziej szczegółowych różnicach między nimi piszę dalej w numerze. W odróżnieniu od pozostałych projektów Dota Underlords jest osobną grą (a nie trybem lub modem) oraz nie jest dostępne wyłącznie na platformach mobilnych, ale również na PC.

Underlords można pobrać za darmo na Steamie, a w chwili, gdy to piszę, nie zaimplementowano jeszcze żadnego systemu mikrotransakcji. Bez obaw jednak, pojawią się one wraz z owiniętym w fabularne fatałaszki systemem przynależności do gangów jednej z czterech szarych eminencji – Władców Podziemi walczących między sobą o przywództwo w Białej Iglicy. Ta ostatnia to miasto rzezimieszków i szubrawców, siedlisko hazardu i występku. To na skąpanych (złośliwi słusznie powiedzą: aż za bardzo) w mroku arenach metropolii mierzymy się tu z siedmioma innymi graczami, a raczej stopniowo kompletowanymi przez nich drużynami złożonymi z bohaterów znanych z Doty 2.

Bez ściąg

Zanim na dobre zainteresowałem się tematem autoszachów, zagrałem jeden mecz w komórkowe Auto Chess i nawet mimo tego, że go wygrałem... skasowałem apkę z telefonu, uznawszy, że taka forma rozgrywki po prostu mnie nie bawi. Powrót, który zaliczyłem przy okazji Dota Underlords, był dużo przyjemniejszy.

To jest bowiem właśnie ta **gra, którą chcący rozpocząć przygodę z gatunkiem powinni się zainteresować**. Interfejs Underlords jest niebywale przejrzysty i wystarczą dwa kliknięcia w menu gry, by dostać się do encyklopedii, która wymienia wszystkich 60 bohaterów, 65 przedmiotów oraz 23 sojusze, na które można natrafić podczas rozgrywki. Co więcej, w trakcie meczów zaznaczenie danej jednostki czy przedmiotu daje komplet informacji na ich temat.

Bitwy rozgrywają się szybko, ale bystre oko (i wykres DPS) wypatrzy, kto z naszych się obija.

Kwestią ułatwiającą zarządzanie armią jest to, że każdemu bohaterowi można przypisać tylko jeden item, a te z kolei nie łączą się w potężniejsze wersje. Same fanty zdobywamy, standardowo, po rundach przeciwko jednostkom neutralnym, przy czym bez względu na wynik owego starcia i tak coś do nas trafi – zwycięzcy mogą po prostu wybrać jeden z trzech oferowanych. Ciekawym pomysłem są również przedmioty pasywne, które przy dobrych wiatrach potrafią bardzo wzmocnić dany skład, nie zajmując nikomu żadnego slota.

Wszystko to sprawia, że **do rozgrywki nie trzeba przystępować obłożonym wszelkiego rodzaju ściągami**. Dota Underlords jako jedyne również oferuje samouczek oraz możliwość ćwiczenia solo z botami (cztery poziomy trudności plus możliwość pauzowania na życzenie). Tak powinno się to robić!

Żmiju, wybieram ciebie!

W Underlords występuje bardzo prosty system progresji, w którym rangi zdobywa się, po prostu grając – tym szybciej, im częściej kończymy bliżej szczytu rankingu. Na razie jednak nie wiążą się one z niczym prócz stosownego symbolu przy obrazku gracza. Trudno również wyrokować o balansie, który na bieżąco jest poprawiany. Od momentu, gdy napisałem pierwszą wersję tekstu, Valve wypuściło już multum łatek – w tym protoprzepustkę testującą system zdobywania elementów kosmetycznych. Moje zalecenie: sprawdź sam/a! |CDA|

CIESZY

- **przejrzysty, pomocny interfejs**
- **crossplay z wersją mobilną**
- **często uaktualniana**
- **bohaterowie z Doty (jak kto lubi)**

NIEPOKOI

- **ogólna mroczność plansz**
- **relatywnie ograniczona głębia rozgrywki (jak kto nie lubi)**

- PRODUCENT: POLAR ZENITH
- DATA WYDANIA: 20 MARCA 2020
- JAK ZAGRAĆ: POBRAĆ DARMOWE DEMO
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

KOSMICZNA STRZELANKA • STRATEGICZNA

SOLAR WARDEN

Latanie myśliwcem jest obecnie daniem głównym.

JUŻ GRALIŚMY!

Ma skojarzenia z Asteroids: **Witold**

Ambitna hybryda kosmicznej strategii czasu rzeczywistego i symulatora lotu myśliwcem robiona przez zaledwie 5 osób. Naprawdę wiele może pójść tu nie tak, ale jak na razie wygląda to zaskakująco dobrze.

No dobra, „symulator" to może słowo na wyrost, ponieważ Solar Warden zdecydowanie bliżej do takiego Everspace'a niż chociażby Elite. Wciąż jednak jest to zaskakująco duży projekt jak na rozmiary studia, a przy tym ich komercyjny debiut – wcześniej panowie pracowali razem nad MechWarriorowym modem do Crysisa. Zmiana klimatu może nieco dziwić: w końcu walki wielkich robotów różnią się nieco od starć w przestrzeni kosmicznej, a gdy dodamy do tego aspekt strategiczny... Zdrowy sceptycyzm sam się nasuwał – na szczęście twórcy udostępnili krótkie demo.

Gdy przyjdą podpalić twój dom

W grze wcielamy się w dowódcę ziemskich sił obronnych, który musi tak zarządzać dostępnymi zasobami, żeby ochronić planetę przed inwazją Obcych. W pełnej wersji poprowadzimy badania, przekonamy do swoich pomysłów sojuszników czy dowolnie uzbroimy okręty naszej floty – demo jednak nie pozwala na żadną z tych rzeczy.

Rozgrywkę zaczynamy w Interfejsie Obrony Planetarnej, którego centralną część zajmuje widok Ziemi – z tego poziomu możemy wydawać rozkazy naszym flotom czy zajmować się przygotowaniami do odparcia ataku. Po chwili dostajemy komunikat o zbliżającej się ku powierzchni grupie meteoroidów – wydajemy więc rozkaz ataku statkom i... czekamy. Cierpliwie, ponieważ w demie zablokowana jest nawet opcja przyspieszania upływu czasu. W ciągu kilku sekund sprawdzamy wszystkie dostępne opcje i możemy zająć się innymi ważnymi rzeczami: np. zobaczyć, czy wśród wyróżnionych na globie miast jest Warszawa (a i owszem!). Gdy nasi dotrą w końcu do celu, pozostaje obserwować, jak zupełnie sobie nie radzą podczas starcia ze skałami. Jest na to jednak proste rozwiązanie.

W widoku strategicznym spędzamy w demie zdecydowanie za mało czasu.

Chwytaj za ster

W Solar Warden mamy bowiem **możliwość wskoczenia w dowolnej chwili na fotel pilota każdego statku naszej floty**. W sekundzie, w której znajdziemy się w przestrzeni kosmicznej, nasi sojusznicy doznają nagłego przyrostu IQ, a my sami ruszamy do walki z obcymi. W każdym momencie możemy płynnie wrócić do Interfejsu Obrony i usiąść za sterami dowolnego innego okrętu. Dostępne są trzy ich rodzaje, a różnią się od siebie uzbrojeniem – do dyspozycji mamy chociażby proste działka, klasyczne rakiety czy potężne lasery pozwalające kroić na pół asteroidy z kilku kilometrów.

Z czasem walka wśród dziesiątek przeciwników staje się nieco chaotyczna: wokół wybuchają pociski, przelatują rakiety, przestrzeń tną promienie laserów, a my w środku tego wszystkiego staramy się nie rozbić statku. W pewnym momencie pojawia się ogromny stwór (coś jak skrzyżowanie czerwia pustyni ze znanymi z „Avengersów" lewiatanami), który jest w stanie połknąć okręt w całości wraz z nieuważnym pilotem. Jeżeli będziecie mieli szczęście, potyczkę z nim stoczycie na pięknym tle nieoświetlonej strony Ziemi, na której widać tylko jarzące się ludzkie metropolie.

Demo Solar Warden zdradza pewien potencjał. Aspekt strategiczny pozostaje co prawda sporą niewiadomą, jednak sama walka za sterami różnych statków (chociaż chciałoby się dostać w ręce jakieś większe niż myśliwce jednostki) sprawiła mi dużo przyjemności – nawet jeżeli była zdecydowanie zbyt prosta. Łatwo się o tym przekonać samemu: dostępne na Steamie demo nie powinno zająć nikomu więcej niż 30 minut. No, chyba że ktoś padnie ofiarą cyberataku ze strony kosmicznych najeźdźców i tytuł wyrzuci go kilkukrotnie do systemu w najmniej spodziewanym momencie (jak to miało miejsce w moim przypadku). |CDA|

CIESZY
- płynne przechodzenie między akcją i trybem strategicznym
- widoki potrafią zachwycić
- starcia kosmiczne mają potencjał

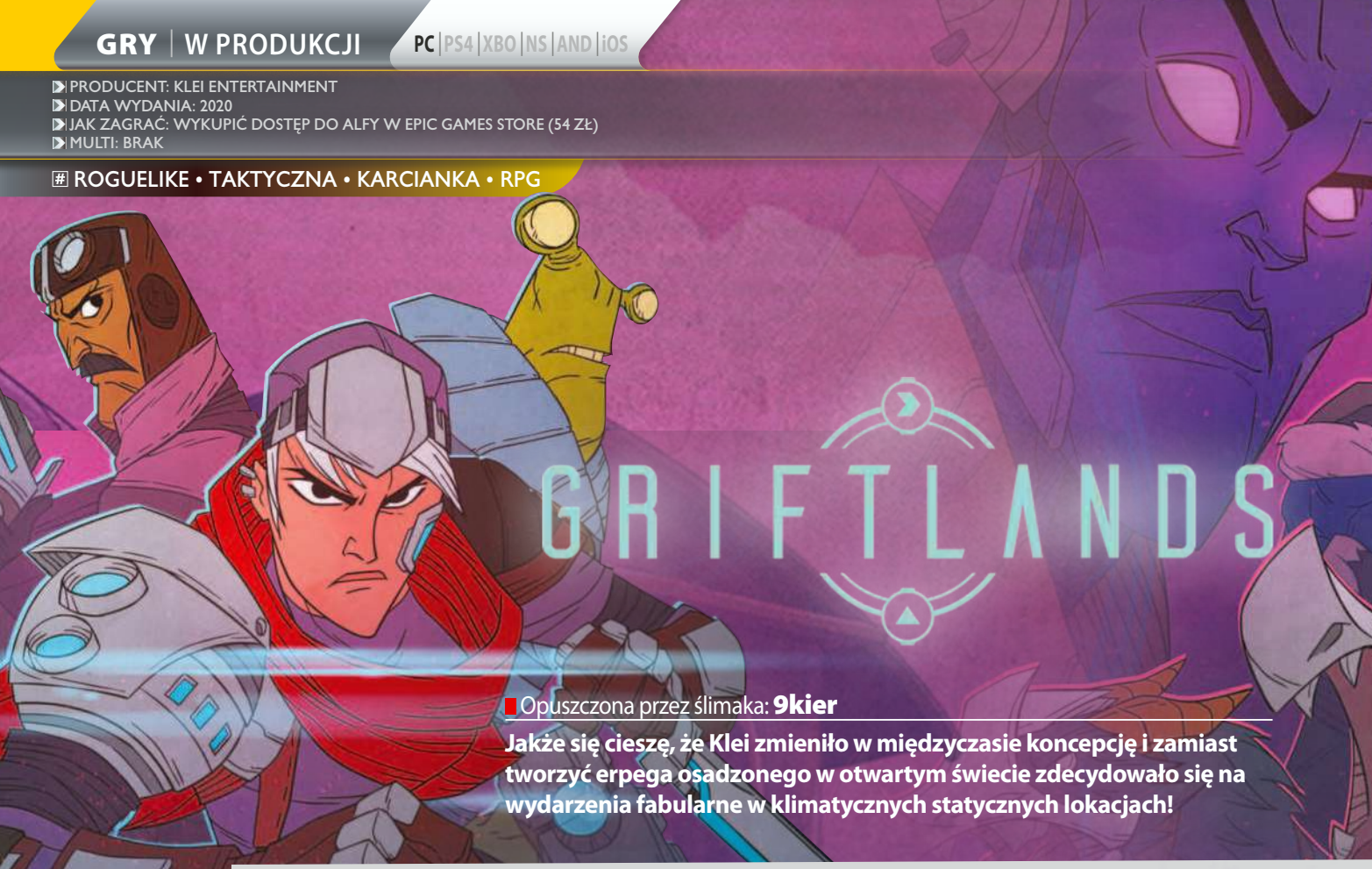
NIEPOKOI
- mało wiadomo o warstwie strategicznej
- problemy ze stabilnością

The truth is out there?

Swoją nazwę gra wzięła od rzekomo prawdziwych kosmicznych sił stacjonujących na ziemskiej orbicie. Już od lat 50. mają się one zajmować m.in. tuszowaniem wszelkich doniesień na temat UFO. O ich „istnieniu" świat dowiedział się od Gary'ego McKinnona, brytyjskiego hakera, który w latach 2001-2002 włamał się na dziesiątki amerykańskich serwerów rządowych, w tym także NASA. Głosił on, że na komputerach agencji znalazł potwierdzenie istnienia obcych i technologii antygrawitacyjnej, nigdy jednak nie przedstawił na to żadnych dowodów.

- PRODUCENT: KLEI ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: WYKUPIĆ DOSTĘP DO ALFY W EPIC GAMES STORE (54 ZŁ)
- MULTI: BRAK

ROGUELIKE • TAKTYCZNA • KARCIANKA • RPG



Opuszczona przez ślimaka: **9kier**

Jakże się cieszę, że Klei zmieniło w międzyczasie koncepcję i zamiast tworzyć erpega osadzonego w otwartym świecie zdecydowało się na wydarzenia fabularne w klimatycznych statycznych lokacjach!

Po drodze Griftlands wyewoluowało w fabularną karciankę, w której znajdą coś dla siebie zarówno fani tradycyjnych taktycznych potyczek, jak i entuzjaści innowacji. Nawet pacyfistyczne podejście zamiast standardowego rozlewu krwi zaowocuje turowymi starciami, w których postacie walczą na słowa. Brzmi to jak pójście na łatwiznę, więc od razu zaznaczam – mechanizmy występujące w obu tych przypadkach są kompletnie różne i Klei równie dobrze mogłoby zrobić na ich podstawie dwie gry.

Nie mam czasu na seks

Alfę ze sklepu Epic pokonałam dwukrotnie, wiążąc się (do czasu paskudnej zdrady, której dopuszczałam się za każdym razem) z różnymi frakcjami – najpierw z prawo-

Kontrolujesz tylko ruchy Sal, a towarzysze „myślą" za siebie.

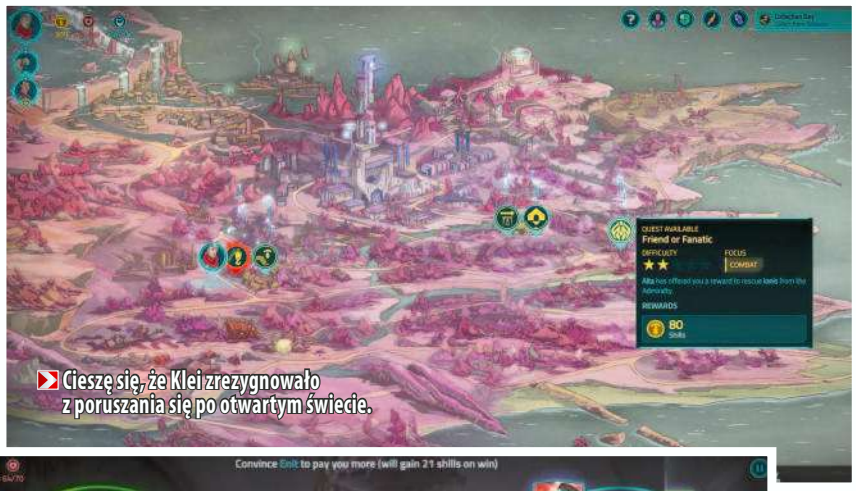
rządną Admiralicją, później z chaotyczną ekipą pod przewodnictwem zbira z uszkodzonym policzkiem i seksownie odsłoniętą szczęką. Na razie można grać tylko jedną postacią, Sal, która po dekadzie wraca na stare cyberpunkowo-postapokaliptyczne śmieci z zamiarem zemsty i wzbogacenia się. Historia nie jest zresztą ukończona – mniej więcej po 80%, czyli po jakichś 3-4 godzinach, alfa się kończy. Wtedy też, jak choćby w Don't Starve, otrzymujesz doświadczenie za swoje poczynania, a jeśli wbijesz poziom, zdobywasz nowy strój oraz karty dostępne w kolejnych podejściach.

Za każdym z dwóch razów bawiłam się dobrze, ale Klei musi popracować jeszcze nad zróżnicowaniem, bo poza przemieszaniem się enpeców w lokacjach i innymi niż wcześniej wydarzeniami losowymi rozgrywki wyglądały raczej podobnie. Każdego dnia Sal brała na siebie dwa większe questy, po czym szła spać, a i linie fabularne konkurencyjnych frakcji okazały się dosyć podobne. **W przyszłym roku Griftlands ma zadebiutować z trojgiem bohaterów**, ale nie ukrywam, że nie wróżę produkcji tak wielkiego sukcesu jak poprzednim tytułom studia.

Hej wy, ludzie (i) psy

Taktyczne starcia to klasyka gatunku. Maksymalnie cztery postacie w drużynie (w tym np. znalezione po drodze czworonogi czy olbrzymie ślimaki) ścierają się w rundach, choć kierujesz wyłącznie Sal – twoi towarzysze „myślą" samodzielnie, co czasami, kiedy na przykład nie chcesz atakować wybranego przeciwnika, bywa naprawdę frustrujące. Gdy walczyłam z olbrzymią bestią, która buffowała się za każdym razem, kiedy ginęło jedno z jej młodych, miałam ochotę wymordować całą swoją ekipę. Podobnie gdy nie chciałam zabijać enpeca – można im pozwolić się poddać, a mord może mieć przykre konsekwencje – ale moja grupa uparła się, by go atakować. Poza tym nie mam systemowi walki nic do zarzucenia – jest solidny, całkiem przyjemny i żałuję jedynie, że tylko tyle, bo wiem, że Klei stać na coś znacznie bardziej angażującego.

Z tego też powodu **kiedy tylko mogłam, rezygnowałam z potyczek na rzecz negocjacji**, bo w tym aspekcie developerzy naprawdę się popisali. System, choć



Cieszę się, że Klei zrezygnowało z poruszania się po otwartym świecie.

Negocjacje to najsłodszy aspekt Griftlands.

trochę niezrozumiały na początku, z czasem okazał się najlepszym elementem Griftlands i dał mi sporo radości, zwłaszcza kiedy pakowałam się w starcia z olbrzymią przewagą oponenta, np. 50 do 15. Rozgrywane w rundach dyskusje to dosłownie zbijanie argumentów przeciwnika (zadają one „obrażenia" lub upgrade'ują go na

Standard Klei, czyli stylowa hybryda gatunkowa.

inne sposoby) oraz próba obniżenia jego głównej puli punktów (resolve) do zera. Zagrywane buffy – oraz te pochodzące od twoich towarzyszy i przyjaciół w pobliżu – trafiają do twojej argumentacji i oczywiście interlokutor może próbować je niszczyć w swojej turze. Mechanikę trudno wyjaśnić komuś, kto nie miał z Griftlands do czynienia, i na papierze brzmi, jakby była nudna jak flaki, ale proszę, uwierz mi na słowo, że jest słodka i wciągająca.

Cały czas niestety negocjować się nie da. Punkty, które tracisz w trakcie dyskusji, odnawiają się podczas snu, po niektórych questach i czasami w trakcie wydarzeń losowych, które pojawiają się nieraz podczas spacerów po mapie. Czasami nie pozostaje więc nic innego jak bardzo nierówne pertraktacje albo zaangażowanie się w walkę.

Krew na ulicach

Kiedy Sal wchodzi do baru czy innej miejscówki, rozgrywka prezentuje się trochę jak powieść wizualna i nieodmiennie przywodziła mi na myśl serię The Banner Saga. Wielu osobom **rewelacyjna, dynamiczna kreska, jaką narysowano bohaterów**, kojarzy się z „Samurajem Jackiem", ale dla mnie to bardziej podkręcony, ostrzejszy i bardziej szczegółowy Shank z lekką nutką The Invisible, Inc. Najemnicy, zbiry, kupcy, barmani, ochroniarze – wszyscy tworzą tętniący życiem świat, nawet jeśli miejscówki wyglądają raczej podobnie. Chciałabym, nie ukrywam, żeby w ciągu dnia działo się więcej, bo przygoda jednej postaci ma obejmować zaledwie pięć dób.

W tym czasie uczestniczy ona w wydarzeniach fabularnych i losowych – a to jako przedłużenie Admiralicji podróżuje z miejsca na miejsce i pomaga w egzekwowaniu podatków, a to wybiera się z uratowanym wcześniej zwierzakiem na trening, a to ratuje znajomego z opresji lub ignoruje jego wołanie o pomoc. **Relacje stanowią ważny aspekt Griftlands. Jeśli kogoś zdradzisz, obrabujesz lub w inny sposób skrzywdzisz, ten ktoś może cię znienawidzić**, co poskutkuje permanentnym obniżeniem statystyk. Jeśli postawisz komuś drinka, obsypiesz go gotówką czy obronisz, zostanie twoim kumplem czy kumpelą, a być może nawet zacznie cię uwielbiać – i zaoferuje stałego buffa, np. niższe ceny w barze, bonusowe hapeki czy zwiększenie siły charakteru (wspomnianego resolve). Każdy z pobliskich przyjaciół pomoże ci w trakcie negocjacji, w przypadku nieznajomych możesz też uciec się do przekupstwa i poprosić, by przymknęli oko na mającą się za chwilę rozegrać rzeź.

Kobiety pistolety

Zarówno negocjacje, jak i walki bazują na korzystaniu z kart i kiedy mówiłam, że Klei mogłoby na bazie Griftlands zrobić dwie różne gry, nie przesadzałam – **w trakcie zabawy budujesz dwie różne talie**. Jako że punkty resolve obniżają się z każdą negocjacją (chyba że jesteś naprawdę dobry lub masz naprawdę fantastyczny build), a walka nieraz je przywraca, rozgrywka wydaje się zachęcać do koncentrowania się i na dyskusjach, i na potyczkach, czyli de facto wykonywania bazujących na nich questów na zmianę. Karty z czasem się ulepszają – po zagraniu ich odpowiednio wiele razy wybierasz jedną z dwóch opcji.

Oprócz tego na rozgrywkę wpływają wszczepy, które możesz instalować w swoim ciele – jednak nie powyżej pewnego limitu. Griftlands tłumaczy to tym, że Sal nie chciałaby być jeszcze mniej człowiekiem, niż jest, ale nie pogardziłabym – bo jak cyberpunk, to pełną gębą – gdyby mogła zaopatrzyć się w więcej, ale ponosiła za to społeczne czy zdrowotne konsekwencje. Do konwencji pasuje za to przyjemna, nieinwazyjna ścieżka dźwiękowa, która zresztą, mam wrażenie, równie dobrze sprawdziłaby się w Invisible, Inc. Wyczekuję kolejnego uaktualnienia – kiedy to czytasz, powinno być już dostępne. |CDA|

Oszukać przeznaczenie

Przez większość gry negocjacje i walki szły mi jak z płatka, a w pewnym momencie uparłam się pokonać w dyskusji kogoś mającego przewagę 50:15. Mniej więcej wtedy zaczęłam oszukiwać – jeśli negocjacja czy walka ci nie idą i nie chcesz, żeby zapisał się ich wynik, wyjdź do menu i spróbuj jeszcze raz. RNG bywa bezlitosne i zdarzyło się, że przegrywałam z kretesem, a w czasie drugiej próby rozłożyłam przeciwnika w dwie tury.

CIESZY

- **rewelacyjna mechanika negocjacji**
- **stylowa grafika, jak to u Klei**
- **przyjemna ścieżka dźwiękowa**
- **zróżnicowanie z każdą rozgrywką...**

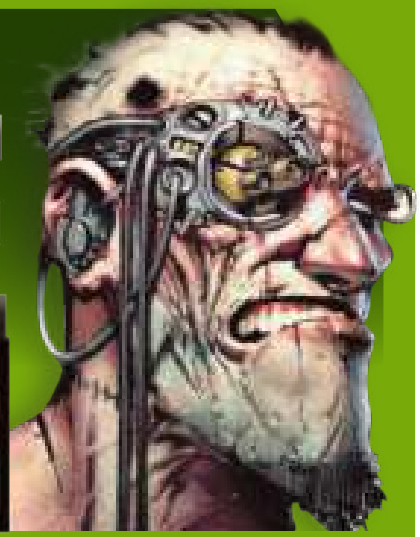
NIEPOKOI

- **...ale nie aż tak duże**
- **krótkie rozgrywki**
- **duża losowość**
- **trzeba czekać rok**

Czy wiesz, że: do wstępniaka w poprzednim GameWalkerze wszedł Alkohochlik i nawciskał Ctrl+A, Del, Ctrl+C z poprzedniego numeru, Ctrl+V, Ctrl+S i Alt+F4? To ja się naprodukowałem – że już po E3, ale że i tak są petardy, że dla równowagi również efektowne niewypały – a tu wszystko szlag trafił. Szczęście w nieszczęściu: opis ten względnie pasuje również do tego numeru. *[spikain]*

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 19 GIER**

GAME WALKER



CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

AUTOR: BASTIAN
PS4 XBO NS
STRONA: 42

Bastian: Nie potrafię zakończyć dnia bez chociaż jednej rundki w Nitro-Fueled. Beenox, prócz zmajstrowania (z ogromnym przywiązaniem do szczegółów) CTR na nowo, dodał masę dobra od siebie, z wciągającym sezonem Grand Prix i trybem online włącznie. No i ten niesamowity, wymagający model jazdy, który tylko skokami i driftem pozwala pokonywać całe trasy na pełnym turbo. Jestem zachwycony. Jak dla mnie – gra roku.

enki: Ale pozostaje pytanie: czy model fizyki uwzględnia wielopłaszczyznowe nagrzewanie się opon?

Krigore: Czyżbyś nabijał się z najlepszego polskiego kierowcy Formuły 1? Myślę, że w tej grze byłby najlepszy. I to nie bez przyjemności, bo tytuł zacny – jak tylko ktoś nie ma w domu konsoli Nintendo.

Allor: No i czy można rzucać żółwiami?

Ninho: Można na żółwie wjeżdżać i się przy ich pomocy wybijać. A gra się całkiem spoko, ale nie z Bastianem, bo jest maniakiem i cieszy go, że wygrywa z każdym w redakcji.

SUPER MARIO MAKER 2

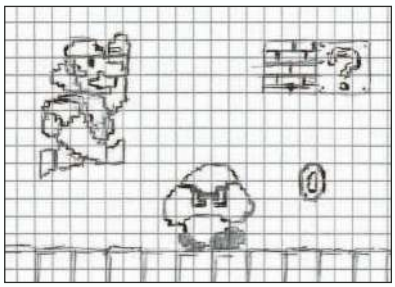
- **AUTOR**: SPIKAIN
- **NS**
- **STRONA**: 54

spikain: Must-have dla koneserów platformówek, dowód na niekończącą się pomysłowość graczy, gratka dla level designerów, a dla osób nieposiadających Switcha kolejny dobry powód, żeby go sobie sprawić. To **nie** jest zwykły edytor leveli. Trudno nie zgodzić się z banałem powtarzanym w co drugiej recenzji SMM2: po tej grze nie będziecie potrzebowali już żadnej innej platformówki 2D.

Bastian: Mamo, daj mi dwie stówy na Mario. Patrz, jakie fajne.

Mama Bastiana: Masz już przecież Super Mario Maker w domu.

Super Mario Maker w domu:



THEY ARE BILLIONS

- **AUTOR**: ENKI
- **PC PS4 XBO**
- **STRONA**: 50

enki: Nieźle pomyślana, długa kampania dla entuzjastów metodycznego czyszczenia plansz z nieumarłego tałatajstwa oraz bunkrowania się za warstwami drewna i betonu. No i ta muzyka!

9kier: Ścigaliśmy się trochę z enkim w kategorii postępów w kampanii, ale potem wyjechałam, i jestem pewna, że teraz choćbym chciała, już go nie dogonię. Co nie oznacza, że nie będę grać, bo jak tryb przetrwania trochę przejadł mi się w becie, tak zróżnicowane misje trybu fabularnego – zabij olbrzyma, zbierz X zasobów, pokonaj hordę przy ograniczonej liczbie żołnierzy – wprowadziły do They Are Billions świeżość, która na nowo rozpaliła we mnie chęć do grania. A kiedy w domu ktoś tylko zacznie nucić klimatyczną ścieżkę dźwiękową z gry... po chwili nucimy ją we dwoje.

Smuggler: A ja jestem jeden... i wygram!

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jak ewoluowaliście jako gracze? Co zmieniło się w waszych gustach lub zwyczajach związanych z grami na przestrzeni ostatnich dziesięciu, kilkunastu, dwudziestu lat?

Papkin: Za becika byłem młodziutkim Slowpoke'iem... ale z wiekiem coraz więcej zaczęło mnie przed monitorem gryźć i uwierać. Dziś, jak przystało na rasowego Slowbro, grając, stosuję stosowne ataki – Curse, Yawn i Growl.

spikain: Ewolucja nastąpiła u mnie stosunkowo niedawno – Switch uświadomił mi, że handheldy lubię głównie ze względu na kompaktowość samych gier (bez minusów mobilek), a nie sprzęt. Dlatego Ace Attorney ogrywam na kanapie, przed telewizorem. I choć to moje trzecie podejście (wcześniej na DS-ie i iOS-ie, teraz na Xboksie One), dopiero teraz weszło. Nastoletni ja by nie uwierzył!

Smuggler: Więcej czytam, mniej gram. Chyba że sami-wiecie-w-co. :) I nie jem przy komputerze od czasu pewnego wypadku, który kosztował mnie dobrą, mechaniczną klawiaturę i talerz krupniku. No ale lepszy krupnik (gorący!) na klawiaturze niż na kroczu. A było blisko. :) Nadal nie lubię multi, preferuję gry z dobrą fabułą dla singla.

Bastian: Przestałem grać „we wszystko jak leci". Teraz zapuściłem korzenie w World of Warcraft i okazjonalnie wychodzę z jamy MMO, by ograć coś w singlu. Staram się też czynić z grania rytuał – jak za pacholęcia nie byłem w stanie Morrowinda skończyć, tak teraz zrobiłem to bez problemu, mimo poświęcenia na to 50 godzin z życia.

Mac Abra: Kiedyś uwielbiałem turowe strategie, tycoony, symulatory lotu. Dziś, z braku czasu, w turówki gram rzadko (ale nadal uwielbiam), tycoony mnie nużą po paru godzinach, a symulatorów już praktycznie nie ma...

DaeL: Znienawidziłem gry z dużą ilością grindu. Zacząłem doceniać produkcje, które potrafią opowiedzieć zgrabną fabułę i wciągnąć mnie na kilka godzin.

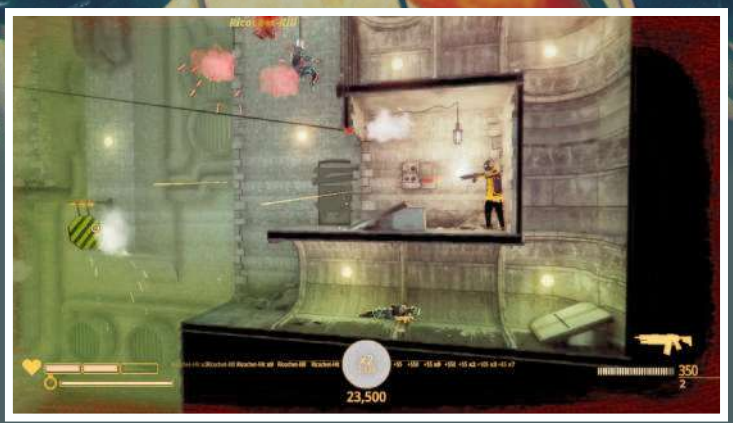
9kier: Od kiedy zaczęłam pracę w CDA, przeszłam długą drogę w głąb niszy, a potem weszłam jeszcze głębiej. Teraz praktycznie nie gram już w tytuły AAA, a szukanie drogi powrotnej wyglądałoby zapewne jak ekspedycja w „Domu z liści".

Cursian: Tuż po wprowadzeniu osiągnięć (jeszcze na X360) starałem się je zbierać. Dość często wybierałem też najwyższy możliwy poziom trudności. Dziś ani jedno, ani drugie nie przeszłoby mi nawet przez myśl. Szkoda życia na stres, którego można uniknąć.

Allor: Było: im dłuższa gra, tym lepsza. Jest: za długa gra, nawet nie tykam (no, z małymi wyjątkami, nie więcej niż jednym rocznie – w tym będzie to Fire Emblem).

Siekiera: Kiedyś ogrywałem wszystkie sandboksowe gry akcji, dziś brakuje mi na to czasu i cierpliwości, więc w drodze selekcji odrzucam 2/3 z nich. Gusta zasadniczo się nie zmieniły – nadal nie bawi mnie multi, a singiel z dobrą historią jest priorytetem. I wciąż pewnych gatunków unikam jak ognia (strategie, MMO, jRPG). Nadal też staram się kończyć te gry, które już jakoś konkretnie nadgryzłem, chyba że odbijam się od takowej w pierwszej godzinie, wtedy szkoda zachodu i nerwów – lepiej powozić gwoździe w ETS2.

Ninho: Kiedyś bałem się horrorów. Dzisiaj boję się horrorów, ale lubię w nie grać. Tyle tylko, że wyłączam średnio co 30 minut, dla uspokojenia tętna.



MY FRIEND PEDRO

- AUTORKA: 9KIER
- PC NS
- STRONA: 58

9kier: Devolver ma, podobnie jak Annapurna, nosa do ciekawych indyczków, choć zwykle z gatunku „przyjemna mechanika i jakaś historia w tle". W My Friend Pedro słuchasz złowrogich podszeptów banana i jak rasowy akrobata unikasz pocisków w trakcie piruetów, w międzyczasie dokonując rozlewu krwi. Wszystko to przetykane jest sekwencjami specjalnymi, żeby nie było nudno, i podane w sposób, który sprawia, że czujesz się jak profesjonalista, choćbyś pierwszy raz chwycił do ręki pada.

DaeL: O bananach wiem tylko tyle, że podczas ich konsumpcji lepiej nie utrzymywać z nikim kontaktu wzrokowego.

Papkin: A już zwłaszcza będąc obrazem w Muzeum Narodowym. Można „rozproszyć młodzież", a ta już i tak jest rozpuszczona, więc jeszcze całkiem zniknie.

enki: Bo trzeba na plasterki i widelczykiem. Wtedy można gapić się z całych sił lubieżnie i obelżywie i nikt nawet nie uniesie brwi.

F1 2019

AUTOR: ENKI
PC PS4 XBO
STRONA: 60

enki: Jeździ się do przodu i do tyłu, można skręcać. Trochę brakuje klaksonu, ale formułki fajnie rozpadają się przy zderzeniu. Polecam fanom symulacji.

9kier: Chwała grom, w których korzystasz na padzie z dwóch przycisków i gałki, bo można komuś zabrać pada na pięć minut i od razu wskoczyć do gry.

enki: Doprawdy, śledzenie spalania, odpalanie DRS, kontrola trybu ESR i zawartości mieszanki paliwowo-powietrznej są dla kujonów!

Allor: No, jest Kubica, jest zabawa!

Bastian: Bardzo realistyczna. Kubica i tu trzyma się końcówki tabeli.

spikain: Ostatnio widziałem Kubicę, jak kupował szampon. Na żywo jest niższy niż w telewizji. →

DaeL: Podobno najnowsza odsłona gry ma bardziej realistyczny system uszkodzeń. Bolidy tracą części przy każdym kontakcie. A Williamsy i Haasy nawet bez kontaktu.

Krigore: A są wystające studzienki kanalizacyjne?

STRANGER THINGS 3 THE GAME

AUTOR: KRIGORE
PC PS4 XBO NS
STRONA: 67

Krigore: Tytuł fajnie wpisuje się w konwencję popkulturowej wycieczki do lat minionych, jak to sam serial zresztą. Jest klimat, jest zabawa konwencją, jest formuła gry z szesnastobitowców. Są też duże spoilery, jak ktoś nie obejrzał jeszcze trzeciego sezonu, niech lepiej The Game unika. Potem można zagrać – to po prostu nieźle zrobiona, klimatyczna egranizacja przygód dzieciaków z Hawkins.

Ninho: Brzmi jak skok na kasę, a lat 80. wystarczy mi po obejrzeniu serialu. Tam ich było „po same brzegi".

spikain: *Turn around*
Look at what you see
In her face
The mirror of your dreams

COOKING SIMULATOR

AUTOR: SMUGGLER
PC
STRONA: 68

Smuggler: Jeśli chcecie dostać nerwicy, kur**cy i bluźnić przed monitorami nie gorzej niż Gordon Ramsay podczas wydawki, to po prostu w to zagrajcie. Wciągające, irytujące, stresujące... ale ma w sobie to coś. Choć jak dla mnie przegięto z dziwnie pojętym realizmem rozgrywki i presją czasu w trybie kampanii, więc zdecydowanie wolę grać w trybie sandboksu.

spikain: To wydanie GameWalkera sponsorują: nerwica, kur**ca i Robert Kubica.

9kier: Cooking Simulator to taka pornografia dla tych, którzy mają za małe blaty?

enki: Pornografia = ziemniaki ze schabowym i mizerią. Proszę nie oceniać moich fetyszy.

9kier: Pornografia = zupy kremy.

Krigore: Pornografia = pornografia. Beat this!

Allor: A Overcooked i tak lepszy – w każdym razie o ile masz kilku dobrych znajomych, z którymi nie będzie ci żal się rozstać. Albo dziewczynę/chłopaka/żonę/męża, z którym za dobrze ci się układa, i chcesz to zmienić.

Papkin: Brzmi kusząco... Zagramy? (Nawiasem mówiąc: Overcooked to dobre narzędzie, by poznać drugiego człowieka. Zależnie od partnera przed monitorem potrafi zmienić się w festiwal wzajemnych pretensji albo metodycznie rozgrywany, precyzyjny spektakl).

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jaki był twój ostatni zakup związany z grami (gry, sprzęt, gadżety, subskrypcje)?

Smuggler: Heavy Rain na PC na EGS... NIE DZIAŁA. Weryfikacja, reinstalka... i nadal nie działa. „Nie mogę połączyć się z serwerem". ...Nać!!! No i Star Wars Battlefront II. Działa.

Mac Abra: Dopiero będzie, bo po prawie 10 latach padł mi zestaw kolumn Creative'a 2+1, więc muszę kupić coś podobnego.

Papkin: Kupiłem kotlet i nos, by na nich grać. Okazało się jednak, że jestem głuptasem i traktuję związki frazeologiczne ze zbytnią powagą.

Bastian: Nowy Crash i zupełnie nowy komputer, coby podziwiać RTX-owe cuda (i mieć spokojną głowę na premierę Cyberpunka 2077).

spikain: Ostatnio kupuję sporo rzeczy związanych z Xboksem – nowego pada, Xbox Game Pass Ultimate, trochę gierek (pomimo XGP? To rzeczywiście tak działa!). Teraz jeszcze muszę kupić sobie trochę czasu.

DaeL: Oczywiście kupiłem CD-Action! Do tego subskrypcję Xbox Game Pass na peceta, garść jakichś DLC na przecenie i trzeci monitor, żeby się równomiernie opalić tego lata.

9kier: Dwie rzeczy w Epic Games Store. Podróż, która, mimo że z PS3, pokonała mój gamingowy sprzęt przy okazji ruchomych piasków, oraz Observation, które wprawdzie ma w sobie to coś, ale ma także mnóstwo męczącej toporności. Teraz rozważam zakup They Are Billions, bo gram na koncie prasowym, ale ta gra zasługuje na to, by znaleźć się w mojej bibliotece.

enki: God of War i Persona 5 – oba niestety nie tak udane, jak się spodziewałem. To może przez to, że zakopałem się w World of Warships: Legends, gdzie kupiłem sobie ORP Błyskawicę...

Cursian: Abonament do WoW-a. Trzeba było w końcu to latanie wyfarmić. Niedługo planuję przetestować pecetowego Xbox Game Passa. Nie do końca mnie ta idea przekonuje, ale cena i owszem. Zwłaszcza w kontekście krótkich gier, których zakup w „normalnej" wersji byłby zbyt kosztowny w stosunku do czasu spędzonego na zabawie.

Allor: Xbox Game Pass Ultimate na trzy lata. Na razie jeszcze wprawdzie nie wykorzystałem ani razu, ale minął dopiero miesiąc od zakupu, no i mam teraz na głowie trochę innych rzeczy, o których nie mogę napisać, bo i tak mi Naczelny wytnie.

Siekiera: Z droższych rzeczy nowa karta graficzna (średnia półka, żeby nie było, że za dużo mi płacą). Z gier kilka tytułów na licznych ostatnio wyprzedażach (Darksiders III, Watch Dogs 2, stare przygodówki z Sherlockiem celem uzupełnienia kolekcji), a w temacie subskrypcji tradycyjnie PS Plus i Humble Monthly.

Ninho: Z gier – steamowa edycja Resident Evil 5, bo na Steamie jeszcze nie miałem, a okazało się, że są jeszcze osoby, które nigdy RE 5 nie przeszły (na ciebie patrzę, Bastian). A to wstyd, więc staram się ten błąd naprawić (na ciebie patrzę, Bastian – kiedy znajdziesz czas na dokończenie?). Poza tym kupiłem ostatnio części do pada od PS4 – popsuła mi się taśma od złącza ładującego i zmuszony byłem ją wymienić. Fajna zabawa, polecam!

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

- **AUTOR**: ALLOR
- **NS**
- **STRONA**: 72

Allor: Chciałbym napisać, że to najlepszy powód, by kupić Switcha, ale... takich powodów ta platforma nie potrzebuje. Co nie zmienia faktu, że jest to obecnie nie tylko jeden z najlepszych jRPG, ale także najlepsza gra taktyczna w klimatach fantasy – na dokładkę z wysokim budżetem, co przekłada się na świetne wykonanie i udźwiękowienie. Trochę przeraża tylko 200 godzin, niezbędne, by poznać wszystkie niuanse fabuły (i trzy kampanie, każda z więcej niż jedną ścieżką) – ale do końca można dojść już w 45 godzin. A zaraz potem zacząć New Game+.

spikain: Ja wiem, że „remember, no preorders", ale preorder złożyłem jeszcze przed przeczytaniem recenzji Allora. Świadectwem jakości i tak są poprzednie odsłony – po nich nie mam wątpliwości, że próżno dziś szukać lepszych taktycznych erpegów.

SIGIL

- **AUTOR**: DAEL
- **PC**
- **STRONA**: 76

DaeL: Kolejne dzieło Johna Romero padło ofiarą nadmiernego hype'u. To już chyba dwudzieste z rzędu. Sam nie wiem, czego się po grze spodziewałem. Romero potrafi konstruować fajne mapki, ale umieją to robić dziesiątki innych miłośników Dooma. A Sigil nie ma niczego – poza muzyką – co by go wyróżniało na tle dobrych fanowskich megawadów.

Smuggler: Nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki.

9kier: Powiedział człowiek, który gra w kółko w te same gry.

Smuggler: Gram też w pierwszego Dooma. Bo odróżnijmy coś, co stare i zawsze jare, od czegoś, co tylko takiego oldtimera udaje. I to bez wdzięku.

Allor: Mass Effecta się nie krytykuje! Bo nie!

spikain: Fun fact: przysłowie o niewchodzeniu dwa razy do tej samej rzeki oznacza coś zupełnie innego, niż wam się wydaje.

KASZANKA ZONE: FORT BOYARD

- **AUTOR**: NINHO
- **PC PS4 XBO NS**
- **STRONA**: 77

Ninho: Jeśli lubicie uczucie, że producent was okrada, jeśli lubicie gry, które obrażają waszą inteligencję, jeśli lubicie gry, w których nie ma Pudziana, to... jest sporo innych gier, w które możecie zagrać. Nie traćcie czasu na Ford Boyard.

Bastian: Grze udało się odtworzyć festiwal cringe'u serwowany przez telewizyjny program. Wytrzymałem 15 minut. Bez Pudziana to nie to samo.

Smuggler: Granie w to jest prawie tak fascynujące jak patrzenie na farbę schnącą na ścianie. Polecam.

Mac Abra: Siedzę obok Ninho. Patrząc, jak w to gra, autentycznie przydrzemałem na parę minut.

Ninho: Siedzę obok Mac Abry. Faktem jest, że byle co go nie usypia.

✖Papkin

Top 1 powodów, by nie pisać topek

„Redaktor prowadzący dział publicystyczny" może i brzmi dumnie, ale nakłada na mnie obowiązek, by dział faktycznie prowadzić. Podążanie w kierunku „top 5/10/15" to zaś w moim odczuciu prosta droga, by zejść na manowce. Powód, żeby nie ulegać topkofilii, jest jeden.

1. Topki są tanie
Skoro na (nomen omen) topie jest Wolfenstein: Youngblood – czemu nie popełnić artykułu „top 5 gier podobnych do Wolfensteina"? Gdy w Google Trends z hasłem „gra komputerowa" sąsiaduje przymiotnik „darmowa" – logicznym wydaje się stworzenie zestawienia free-to-playów. Z oparów gothicowej nostalgii może się wyłonić lista powodów, za które pokochaliśmy dziełka Piranha Bytes. Topkom przyklasnąłby każdy ekspert od SEO, bo to materiały klikogenne i szeropędne, a najpodlejsze z dziennikarskich mefistofelesów dzielą takie artykuły na podstrony, co czyni je – z perspektywy pozycjonowania serwisu – bardzo atrakcyjnymi.

Jednak z perspektywy świadomego czytelnika – nieszczególnie. On chyba wolałby przeczytać (na przykład) o tym, jak z cyklem Wolfenstein wojowała niemiecka cenzura, dowiedzieć się czegoś o statusie prawnym mechanizmów F2P oraz zajrzeć za kulisy produkcji gothicowych modów. To tematy dla Was ciekawsze... tyle że dla autora bardziej czasochłonne. Tymczasem topka zwalnia pisarczyka z konieczności odnalezienia klucza kompozycyjnego (nie trzeba zawracać sobie głowy jakimiś tam związkami przyczynowo-skutkowymi, bo przecież każdy z segmentów to zamknięta całość, powiązana z pozostałymi wyłącznie widzimisię redaktora). A często również z researchu. Nie odrzucałbym przy tym topek w czambuł. Jeżeli dysponujemy jakimś kwantyfikatorem (np. wynikami sprzedaży albo technicznymi osiągami), warto wrzucić top 10 w formie newsa. Topki są też bezcenne przy (na przykład) zestawieniach najlepszych gier roku (wówczas jednak tytuły nie są klejone na ślinę, ale wyłaniane w głosowaniu).

W publicystyce to jednak grząski grunt. A choć był czas, że również CD-Action ulegało topkomanii, skuteczną szczepionką okazała się zwykła redaktorska przyzwoitość.

PEGI 3

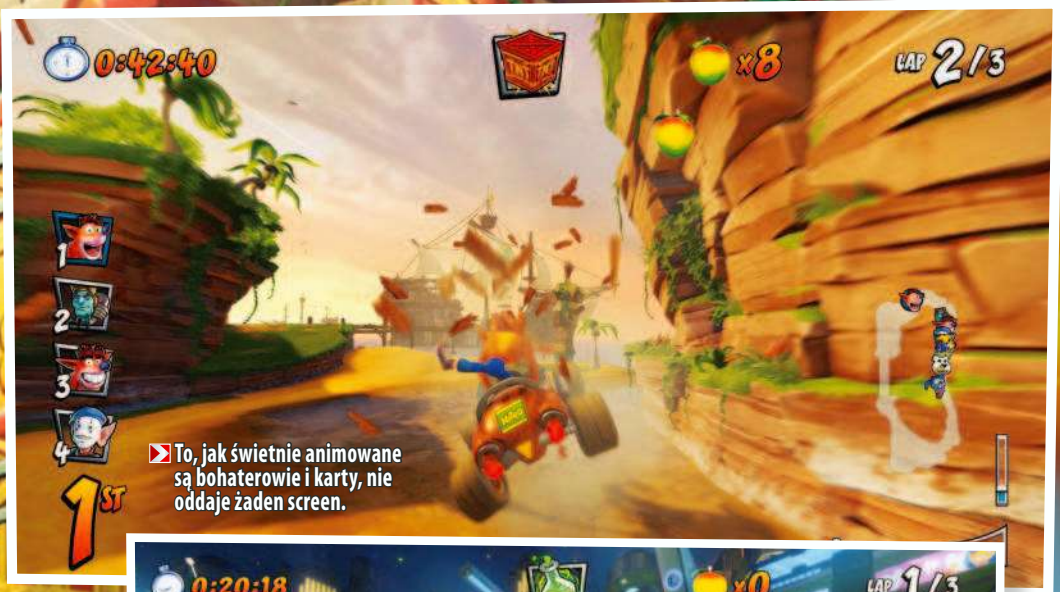
PRODUCENT: BEENOX INC.
CENA: 140 ZŁ PODSTAWOWA, 250 ZŁ SPECJALNA
WERSJA PL: BRAK
MULTI: LOKALNIE DO 4 GRACZY, ONLINE DO 8

GRALIŚMY NA: PS4

KART RACER • TRUDNO! • REMAKE • KANAPOWY I SIECIOWY MULTIPLAYER

Odnalazł godnego następcę Tronu Kart Racerów: Bastian

30 września 1999 roku ukazał się Crash Team Racing. Naughty Dog pracowało nad nim, jednocześnie tworząc trzeciego Crasha. Zafascynowani Mario Kart 64 i Diddy Kong Racing w pocie czoła majstrowali grę, która mogłaby bez wstydu stanąć w tej samej linii, co tytuły japończyków. Przypadkiem jednak stworzyli kart racera tak dobrego, że przez prawie 20 lat nie miał godnego rywala.



To, jak świetnie animowane są bohaterowie i karty, nie oddaje żaden screen.

Stare trasy odświeżono fenomenalnie.

Fani Mario Kart zapewne za ten lead obdarliby mnie ze skóry, lecz z perspektywy gracza, który konsolowe kart racery pożera w zasadzie od dziecka, po prostu nie jestem w stanie zestawić Crasha w sensowny sposób z jakąkolwiek inną ścigałką. I nie chodzi tu wcale o poziom trudności (bo ten, uwierzcie mi, wcale nie jest tak wyśrubowany, jakim gracze go malują), lecz o to, w jaki sposób się tutaj jeździ. A pod tym względem CTR był naprawdę innowacyjny. Pokazał, że prócz wymyślnych tras i znajdziek, kart racery mogą wyróżnić się też arcyciekawym, wymagającym modelem jazdy. Tytuł niby cytował swoich starszych kolegów, szczególnie Mario Kart 64, w wielu kwestiach, jednak rozwiązania, o jakie się pokuszono, sprawiły, że na pewnym etapie wtajemniczenia gracz mógł zadać sobie w końcu osobliwe pytanie: to jeszcze wyścigi czy już kreatywny platformer?

Jamraju pasiasty, jak pięknie

Odkładając rozważania na później, warto przyjrzeć się temu, czym tak właściwie ten Crash Team Racing Nitro-Fueled jest. Beenox podjął się arcytrudnego zadania przeniesienia wszystkich mechanizmów rozgrywki CTR na nowy silnik, odświeżenia tras tak, by były zgodne z pierwowzorami, oraz zachowania charakterystycznego prowadzenia kartów, wraz z kultowymi powerslide'ami. I już na starcie zaznaczam, że **remake przerósł moje najśmielsze oczekiwania**. Do tego stopnia, że **jest pod prawie każdym względem lepszy od wersji z 1999 roku** – a było to bardzo trudne zadanie, gdyż poprzeczkę zawieszono naprawdę wysoko.

Nowy wyścigowy Crash to nie tylko 18 torów odtworzonych zupełnie od zera: z masą graficznych fajerwerków i smaczków, przez które warto się po prostu zatrzymać w pół drogi (na jednym z odcinków Polar Pass trwa w najlepsze niedźwiedzi DJ set, a pewien zakręt N. Gin Labs skrywa naukowców składających do kupy w rytm muzyki ogromnego mecha – bossa z Crasha 2). Widać tu przede wszystkim **tytaniczną pracę i ogrom miłości wlany w każdy z odnowionych elementów** – absolutnie żaden, grafika, muzyka czy gameplay, nie odstaje jakością od reszty.

Trasy, które wydawały się bezbarwne (jak chociażby Blizzard Bluff), teraz nabrały indywidualnego charakteru; kopalni Dragon Mines pilnuje ogromny smok, a pierwotnie oderwane od rzeczywistości Hot Air Skyway stało się podniebnym kasynem. Jakby tego było mało, odtworzono też wszystkie trasy oraz areny z Crash Nitro Kart – młodszego brata CTR, stworzonego już przez Vicarious Visions (który to brat w założeniach aspirował do miana godnego następcy poprzednika, w rzeczywistości prezentując poziom o kilka lig niższy). Pozbyto się jednak tych fragmentów torów, gdzie kart transformował w elektryczny poduszkowiec, co umożliwiało graczom pokonywanie powietrznych odcinków na przykład do góry nogami. Szczerze mówiąc – żadna strata. Widać też, że **projekty tras z Crash Nitro Kart nie mają w sobie pazura tych z CTR**, ale i to starano się naprawić poprzez przemodelowanie niektórych elementów gameplayu. Jednakże o tym, za pozwoleniem, nieco później.

To, z jaką pieczołowitością przygotowano wszystkie elementy graficzne, zasługuje na szczególne uznanie. Bohaterowie i karty posiadają masę szczegółów, są doskonale animowani i udźwiękowieni – Crash wywalający język w skupieniu w trakcie jazdy absolutnie skradł moje serce. Każdy kierowca ma swój wyjątkowy zestaw animacji i aż dziw bierze, że w grze wyścigowej było na takie szczegóły miejsce. Całość śmiga, jak w pierwowzorze, w stabilnych 30 klatkach na sekundę.

Największych zmian doczekał się interfejs, ale i ten zaprojektowano z szacunkiem do materiału źródłowego, zachowując charakterystyczne fonty i motyw powiewającej w tle flagi. Muzyka zaś zasługuje na osobną wzmiankę: do pomocy zaangażowano bowiem Josha Mancella, autora ścieżki do wszystkich części stworzonych przez Naughty Dog. I mocno to czuć, szczególnie w utworach z pierwowzoru – zamiłowanie do wyrazistych, gęstych metalicznych przydźwięków werbla i rolandowych syntezatorów słychać w każdej nucie odświeżonej ścieżki dźwiękowej. W niektórych utworach trafiło się co prawda kilka niepasujących nut, ale jestem je w stanie wybaczyć, bo reszta muzyki broni się sama.

Tryb online pozwala maksymalnie czterem znajomym pościgać się w matchmakingu. W trakcie Grand Prix nietrudno o powtórki bohaterów – niektóre skórki i karty zwiększają bowiem mnożnik zdobywanych punktów.

Dzięki walkom z botami i zabawie online tryb Battle w końcu ma sens!

Tajne kody

W grze jest też ukryty bohater – Penta Penguin. Aby go odblokować, należy w menu głównym wklepać następujący kod:

PS4: trzymając L1+R1, wciśnijcie kolejno dół, prawo, trójkąt, dół, lewo, trójkąt, góra.
XBO: trzymając LB+RB, wciśnijcie kolejno prawo, Y, dół, lewo, Y, góra.
NS: trzymając L+R, wciśnijcie kolejno dół prawo, X, dół, lewo, X, góra.

Sympatyczny pingwinek to osobliwy przypadek. Otóż w wersji PAL gry na PSX-a był on przygotowany bardzo pospiesznie, toteż twórcy nieuważnie ustawili wszystkie jego statystyki na maksimum oraz... zapomnieli podmienić kilku roboczych kwestii mówionych programisty Gavina Jamesa, przez co czasami Penta mruknie do nas mocnym męskim „penguin yay one, penguin yay two". Do tego grafika maski, znajdźki, sugerowała pomoc Uka-Uka, w rzeczywistości wzywając Aku-Aku. Co ciekawe, Beenox zachował większość wpadek jako easter eggi, więc Penta znów krzyczy do nas „penguin yay one". Na szczęście już swoim pingwinim skrzekiem.

Wolność wyboru

W Nitro-Fueled grać można wszystkie tryby, które spotkaliśmy w pierwowzorze: Adventure, kanapowy co-op do 4 graczy, time trial czy Battle, gdzie na małych arenach okładamy się dostępnymi w grze broniami. Każdy z tych trybów udało się Beenoksowi w jakiś sposób ulepszyć lub rozbudować, a nawet dodać od siebie garść nowych, w tym uzależniające potyczki online. Wyciągnięto nawet zawody dostępne tylko w czasie przygody – CTR Challenge, Crystal Challenge i Relic Race – i dano możliwość spróbowania się w nich poza kampanią. Nawet nie wiedziałem, że tego potrzebuję – bomba! Do tego arenową bitwę możemy teraz toczyć w różnych wariacjach (choćby capture the flag, last kart standing), dostaliśmy też możliwość zmierzenia się z naprawdę zdolnymi botami. Pojedynczy wyścig natomiast możemy rozegrać na lustrzanych odbiciach tras. To, jak bardzo pamięć mięśniowa zaczyna wtedy płatać figle, jest niesamowite – a to tylko prosty zabieg, który teoretycznie podwaja nam pulę dostępnych tras.

Tryb Przygody pozwala ponownie przeżyć tę samą, banalną historyjkę. Modliszkowaty kosmita, Nitros Oxide, naciera na Ziemię i chce zamienić ją w wielki galaktyczny parking, jednak pozwala bohaterom uchronić planetę przed marnym losem, organizując Grand Prix – jeśli zostanie pokonany, zaniecha swoich niecnych planów. Gra zabiera nas na wycieczkę po 16 trasach, początkowo zrzucając nas na wielką mapę-hub, na której, wzorem warp roomów z poprzednich gier serii, rozsiane są wszystkie wyścigi. Co cztery wygrane mierzymy się z bossem pilnującym klucza otwierającego kolejny fragment mapy, a na końcu czeka na nas sam Oxide. I tutaj objawia się pierwsza nowość Nitro-Fueled – na początku możemy wybrać poziom trudności Przygody (na hardzie jest naprawdę ciężko!), a także swobodnie przebierać w bohaterach w każdym momencie gry. Można też rozegrać klasyczną przygodę, na takich samych zasadach jak w pierwowzorze. Naprawdę miły ukłon twórców w stronę starszych wyjadaczy.

Nowy CTR przerósł moje najśmielsze oczekiwania.

W ogóle tego typu gestów Beenoksu, pokazujących, **jak świetnie rozumieją materiał źródłowy**, jest cała masa: stworzony przez nich kapitalny system pomagający w doskonaleniu powerslide'ów (opony zaczynają płonąć w momencie, kiedy powinniśmy pacnąć lewy bumper) da się w każdej chwili wyłączyć, puryści dopasują interfejs tak, by był jak najwierniejszy pierwotnemu, a gracze przyzwyczajeni do nowych ścigałek zmienią sterowanie na mniej arcade'owe, gdzie za gaz i hamulec będą robiły spusty pada. Jest nawet możliwość ustawienia soundtracku żywcem wyciągniętego z wersji z 1999 roku, a wiele dźwięków, jak choćby te w menu, również pamięta czasy sprzed dwóch dekad.

Na czoło se przyklej

Rozbujać się na torach można prawie 30 bohaterami znanymi z CTR oraz CNK. Nitro-Fueled obnaża też, niestety, wybitną nieumiejętność ówczesnego Vicarious Visions w projektowaniu ciekawych bohaterów. Niektórzy są tak nijacy (jak Zam, Zem, Krunk czy Norm), że nawet próba uratowania ich wizerunku dodatkowymi, kreatywnymi skórkami nie dała zupełnie nic.

A właśnie: **w grze dorzucono możliwość personalizacji tak kierowców, jak i kartów. I, co ważne, bez mikropłatności**, co się mocno chwali. Bolid możemy okleić naklejkami, dobrać mu malowanie i opony czy całkowicie zmienić model pojazdu.

Grand Prix

Od 3 lipca w grze jest specjalny tryb, trwające miesiąc Grand Prix, które dorzuca do gry nową autorską trasę twórców remake'u (naprawdę dobra!), dodatkową pulę bohaterów (w tym Tawnę, znaną z pierwszej części gry) oraz system dziennych, tygodniowych i specjalnych zadań. Wykonując je, ładujemy pasek nitro podzielony na progi – za każdy odblokowany próg gra sypie dodatkowymi przedmiotami, bohaterami i kartami, 5% najlepszych graczy z tabeli zaś pod koniec miesiąca otrzyma też unikalny bolid. Obawiam się tylko, że zadań jest nieco za dużo, a niektóre są naprawdę głupie; na przykład jeden z celów wymaga, by wysadzić się w powietrze z TNT na głowie w taki sposób, aby zranić wybuchem innego kierowcę. Każdy zdrowo myślący gracz po prostu odpali tryb dla dwóch graczy i zrobi to lokalnie, na dwa karty, sam ze sobą. Zestawy takich niepotrzebnie zajmujących zadań zmuszają do poświęcania CTR-owi maksimum wolnego czasu. Teraz bawię się świetnie, ale co będzie za miesiąc...?

Grand Prix pozwala nam odblokować masę elementów kosmetycznych...

Większość bohaterów ma też co najmniej jedną legendarną skórkę, a także spory zestaw takich, które podmieniają tylko kolor. Za udział w zmaganiach zdobywamy walutę o nazwie Wumpa Coins, którą to wydać możemy w pit stopie, sklepiku, gdzie rotacja nowych itemków jest codziennie inna. Prócz wspomnianych elementów personalizacji kupimy tam też dodatkowych bohaterów. Swoją drogą, gra mocno promuje granie w sieci, gdyż tam za jeden wyścig można zyskać nawet dziesięciokrotność tego, co „wyjeździmy" w wyścigu z botami. Warto.

Rozkręcając silnik

Elementem, który natrudniej mi było ocenić, jest mechanika jazdy. W Crash Team Racing można bowiem ścigać się (i przy tym wciąż dobrze bawić) jak w każdym innym Mario Karcie, trzymając po prostu gaz do dechy, wchodząc driftem w zakręty i eliminując resztę kierowców celnymi strzałami ze zdobycznych znajdziek. Do dyspozycji jednak oddano nam gameplayową perełkę – fenomenalny mechanizm powerslide'ów oraz związany z nim osobliwy system „rezerwy". Otóż driftując kartem, ładujemy pasek krótkotrwałego boosta, który uwalniamy, wciskając lewy bumper – im później, tym lepiej. Takich boostów w czasie ślizgu możemy wykonać trzy pod rząd, a ostatni będzie najmocniejszy i tymczasowo znacznie zwiększy prędkość naszego bolidu. Jeśli uda nam się driftować na całej trasie (nawet na prostych!), kart przyspieszy w zasadzie na stałe. System ten doskonale współgra z innym mechanizmem – każde lądowanie po wyskoku z rampy nagradzane jest dodatkowym przyspieszeniem, tym mocniejszym, im dłuższy był lot. Wszystko to, przy jednoczesnym baczeniu na rozsiane na trasach turbopanele i hopki, sprawia, że nasza jazda zamienia się w swoisty taniec na torze. Do tego w Nitro-Fueled niektóre trasy zawierają turbopanele pozwalające tak mocno rozpędzić karta, że ten zaczyna ziać niebieskim płomieniem z rur wydechowych – jeśli podtrzymamy ten stan, rozsądnie używając powerslide'ów, da się pokonać standardowe trzy okrążenia kilkadziesiąt sekund szybciej.

...i wbrew moim obawom wcale nie wymaga mozolnego grindu.

Przenosząc system jazdy na nowy silnik, dodano też sporo drobnych, acz odczuwalnych zmian. Przede wszystkim mocniej zaakcentowano różnice pomiędzy bohaterami – taki Dingodile jest znacznie mniej zwrotny od Polara, za to pędzi po torach z ogromną prędkością. Dobieranie bohaterów pod specyfikę tras ma w końcu sens (chociaż Coco lub N. Gin to wciąż doskonałe wybory, jeśli chodzi o bicie rekordów). Czuć też, że karty są nieco „ociężałe", nie wchodzą w zakręty z taką łatwością co ongiś w czasie driftu, a rozpędzone dają niesłychanie przyjemne poczucie prędkości, o wiele lepsze niż w stareńkim CTR. Bolidy chwilowo zyskują też nadzwyczajną zwrotność od razu po wyjściu ze ślizgu, co na początku nastręczyło mi sporo trudności – mimo zapewnień twórców, że pamięć mięśniowa wyrobiona w CTR pozwoli nam bez problemu na bicie rekordów także w remake'u.

Otóż guzik prawda – ostatecznie faktycznie wszystko wydaje się niemal identyczne, jak w pierwowzorze, ale drobne niuanse sprawiają, że **wielu manewrów musimy nauczyć się od nowa**. Podobnie ma się sprawa z niektórymi skrótami (tak, o tobie myślę, Sewer Speedway!), do których trzeba podchodzić w zupełnie inny sposób. Wspominane przeze mnie najsilniejsze turbopanele, rozpędzające bolid do zawrotnych prędkości, sprawiają zaś, że niektóre tory pokonujemy teraz zupełnie inaczej – a te z CNK w ogóle zyskują nowe życie.

Ostatecznie wniosek mam jeden: **wprowadzone zmiany czynią grę odrobinę trudniejszą, ale dają jeszcze więcej frajdy**. Pędzenie z ogromną prędkością, pokonywanie zakrętów driftem o włos, kilkusekundowe loty w przestworzach – wszystko tu zrobione jest lepiej, z większą pompą, a adrenalina i endorfiny dają o sobie znać w każdym wyścigu. A dodając do równania fakt, że Nitro-Fueled jest bardzo przystępny dla najmłodszych, posiada fenomenalną grafikę, doskonałe granie online i satysfakcjonujący, nieoparty na mikropłatnościach system nagród – dostaliśmy w zasadzie kart racera idealnego. Crash dobitnie pokazuje, że potrzeba nam więcej ścigałek z wymagającym modelem jazdy. Odpowiadając na postawione na początku pytanie – tak, nazywanie CTR platformerem na kółkach jest jak najbardziej trafne. Pokażcie mi podobnie zaprojektowaną grę wyścigową. No nie da rady. |CDA|

CRASH TEAM RACING NITRO...

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 10
AUDIO 9

+ daje masę frajdy z jazdy
+ ogromne przywiązanie do szczegółów
+ śliczna
+ doskonałe udźwiękowienie
+ online pochłania bez reszty
+ zero spadków płynności
+ posiada własną tożsamość, mimo ton klimatu stareńkiego CTR
+ Grand Prix

– Grand Prix – UZALEŻNIŁEM SIĘ
– raz na jakiś czas tryb online sypnął błędem
– długawe czasy ładowania (szczególnie na Switchu)
– to kiedy Crash Bash...? :^)

Ile **broni chemicznej** spoczywa u **wybrzeży Bałtyku?**

SYSTEMY UZBROJENIA
Jak kupić najlepszy myśliwiec na świecie?

ZAGADKI KOSMOSU
Nowe technologie w poszukiwaniu inteligencji pozaziemskiej

POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI
Jak zaciągnąć się na żaglowiec transportowy?

NA MIEJSCU KATASTROFY
Dzień z życia eksperta ds. zarządzania kryzysowego

Niezwykły magazyn dla ludzi ciekawych świata

PEGI ?

PRODUCENT: INDEFATIGABLE
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 2,5 GHZ, 4 GB RAM, INTEL HD GRAPHICS

FPS • OLDSCHOOL • QUAKE 1,5

AMID EVIL

Wrócił do szczeniackich lat: **Eugeniusz Siekiera**

Sentyment da się spieniężyć. Nie jest to jednak proste – gracze łatwo wyłapią szwindel. Istnieje wyraźna granica między grą wożącą się na wspomnieniach, ale stworzoną wyłącznie dla pieniędzy, a taką, za której powstaniem kryje się coś więcej. Nieprzespane noce, wylany pot, bagaż emocji i ogromne serce. Amid Evil, wystąp, o was mowa!

Na pierwszy rzut oka Amid Evil wygląda jak wypadkowa Hexena i Heretica, szybko jednak dochodzimy do wniosku, że dużo bardziej przypomina Quake'a, a z produkcji Raven Software zapożycza głównie stylistykę. Darmo tu szukać grzebaniny w inwentarzu czy wkrętów RPG, z levelowaniem na kolejne poziomy doświadczenia włącznie. Amid Evil odarto z dodatkowego bagażu; jest znacznie prostszy, bazuje tylko i wyłącznie na dynamicznych potyczkach, wyzwania sprowadzają się do zdobycia klucza w odpowiednim kolorze.

Niezłe początki

Uzbrojony w potężny topór i garść fantastycznych wspomnień ruszyłem w nieznane. Pierwszy wniosek – **ekipa Indefatigable naprawdę wiedziała, jaką grę chce zrobić i do kogo ma być zaadresowana**. Amid Evil małpuje rozwiązania starszych kolegów, ale robi to w sposób rozbrajająco rzetelny. Bo wiecie, kiedyś nawet wybieranie poziomu trudności oraz epizodu nie mogło być zbyt łatwe. W takim Quake'u trzeba było wejść do odpowiedniej komnaty i wskoczyć w teleport; im wyższy poziom, tym dotarcie do teleportu okazywało się trudniejsze. Dokładnie tak samo jest tutaj. Uśmiechnąłem się pod nosem, a jeszcze nie zacząłem właściwej rozgrywki.

Wygląda jak Hexen II, ale bliżej jej do Quake'a.

Drugi wniosek – **ależ to jest szybkie!** Postać galopuje niczym inflacja w Wenezueli, normalny chód jest tu szybszy niż bieg w większości współczesnych produkcji. Trzeci wniosek nasunął się chwilę później, bo już po pierwszym zgonie – **jest ciężko! Żadnej regeneracji zdrowia i tym podobnych ułatwiaczy.** Zbieramy apteczki (tu w formie czerwonych kul), i trzeba robić to szybko, bo wróg nie śpi, jest wyjątkowo agresywny i każdy jego cios cholernie boli. Najlepiej nie dopuszczać go na odległość zasięgu topora, co na szczęście jest możliwe, bo podstawową broń szybko podmieniamy na wydajniejsze narzędzia mordu.

BFG nie ma, ale też jest zaj...ście

Jako że mamy tu estetykę fantasy, miast spluw otrzymujemy jakieś kostury, trójzęby i miecze plujące energią (w sumie siedem typów oręża). Nie jestem fanem takich udziwnień i nad magię zawsze przedkładam ołów, a zamiast różdżki strzelającej kolcami wolałbym klasycznego nailguna, ale to już oczywiście kwestia gustu. By strzelać błyskawicami i fireballami, nasz magiczny dobytek potrzebuje paliwa – tym jest mana, którą zbieramy, przeczesując każdy zakamarek mapy. Podobnie jak w klasycznych shooterach, które rozróżniają typy amunicji do poszczególnych spluw, tak tutaj mana występuje w kilku bazowych kolorach (każda broń wymaga many o określonej barwie). Co jeszcze? Po ubitych przeciwnikach zostają dusze; gdy zbierzemy odpowiednią ilość tego cennego surowca, możemy aktywować specjalny tryb, dzięki któremu nasze energetyczne pociski zostają nieco zmodyfikowane i zadają nieprzyzwoicie potężne obrażenia.

Amid Evil oferuje **siedem względnie długich epizodów, a każdy z nich składa się z trzech poziomów i komnaty z bossem**. Czego tu nie ma! Gotyckie zamczyska, starożytne świątynie, magiczne obserwatoria, futurystyczne fabryki zawieszone w próżni czy warownie skąpane w chmurach. Wyobraźnia projektantów zaskakuje na każdym kroku. Etapy bywają szalenie rozległe i jakoś trzeba się w nich odnaleźć bez dobrego duszka wskazującego drogę czy minimapy chowanej za pazuchą. Świat nie ma tu sandboksowej struktury; to zamknięte uniwersum złożone z niezliczonej ilości korytarzy i komnat, co nie zmienia faktu, że bardzo łatwo się w nim pogubić.

Poziomy rozbudowane są nie tylko horyzontalnie, ale i wertykalnie, więc jest tu cała masa wind, schodów i skrótów. A do tego oczywiście wszędzie poupychano sekrety; znalezienie wszystkich jest nie lada wyzwaniem. Im dalej, tym mapy są coraz bardziej zakręcone, w eksploracji przydaje się więc małpia zręczność, bo karkołomnych skoków musimy oddać bez liku. Ostatni epizod to już jest taki poziom geometrycznej abstrakcji, że błędnik błaga o litość nawet bez korzystania z gogli VR.

Róg obfitości

Nie dość, że każdy epizod okazuje się sporym zaskoczeniem, to jeszcze poszczególne uniwersa są wyjątkowe – mogą się pochwalić niepowtarzalną stylistyką, motywem przewodnim, kolorystyką i przypisanymi do danego aktu przeciwnikami. Miękcha armatniego jest tu prawdziwe zatrzęsienie. Gra głównie walką stoi, więc na każdej planszy czeka nas blisko setka (a czasem i sporo więcej) maszkar do ubicia (podobnie jak w Quake'u, w każdej chwili możemy

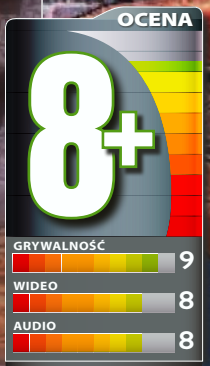
Przeciwnicy są... dziwni. Ale każdy świat ma indywidualną menażerię do ubicia.

Każdy epizod wieńczy starcie z bossem. Przy niektórych można się spocić.

podejrzeć statystyki z naszych postępów). Potworki są zróżnicowane, nieco gorzej z ich wyglądem, choć to też rzecz gustu. Kamienne golemy, dziwaczne ustrojstwa z mackami, ożywieńce, pająkopodobne stwory, lewitujący magowie i okuci w stal rycerze – sporo kroczącego, latającego lub pełzającego cholerstwa.

Amid Evil prezentuje się fantastycznie, choć niekoniecznie widać to na statycznych screenach. Stylistyka retro wymusza pewne kompromisy, ale piksele czy wszechobecne kanty nie rażą, bo całość okraszono garścią współczesnych efektów (gra hula na Unreal Engine 4, co było dla mnie sporym zaskoczeniem). Do tego powinna odpalić nawet na terminalu z bankomatu, przynajmniej sądząc po wymaganiach sprzętowych. Klimatyczna ścieżka dźwiękowa nie pozostaje zresztą w tyle, tworząc zaskakująco spójną symbiozę z obrazem. Zaskakującą, bo dynamiczną jatkę ilustrują na ogół spokojne, stonowane aranżacje, które kojarzyły mi się z kapitalnym soundtrackiem do Unreala.

Łatwo wyczuć, gdy ktoś chce wydrenować nasze portfele, oferując tanią wydmuszkę, która poza jazdą na sentymentach nie oferuje nic ciekawego. Amid Evil na szczęście nie należy do takich przypadków, a gracze potrafią to docenić. Na chwilę obecną średnia ocen zatrzymała się na poziomie 86%, a na Steamie dominują głosy przytłaczająco pozytywne. Jeśli więc nie ufasz recenzentom, posłuchaj choć społeczności i zagraj, bo **to piekielnie dobra gra, a do pełni szczęścia zabrakło chyba tylko soczystego multi** z nieśmiertelnym deathmatchem. |CDA|



+ długa i wymagająca rozróba w klimatach fantasy
+ 7 zróżnicowanych stylistycznie epizodów
+ jest szybko, jest trudno, jest oldschoolowo
+ czerpie garściami z klasyki, ale robi to umiejętnie

− dyskusyjne uzbrojenie i wygląd potworów, ale to rzecz gustu
− brak multi

NINTENDO SWITCH

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES

© 2019 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS
Co-developed by KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

12 www.pegi.info

TRZY KRÓLESTWA, TRZY DOMY. TWOJA DECYZJA.

Trzy królestwa dominują nad kontynentem Fódlan: Adrestia, Faerghus i Leicester. Najlepsi i najzdolniejsi z każdego z nich zebrali się w prestiżowej Akademii Oficerskiej. Studentów z której krainy wybierzesz, aby pokierować nimi jako nauczyciel oraz dowódca? Los kontynentu Fódlan zależy od twojego wyboru.

SPRZEDAWANE ODDZIELNIE

26 LIPCA

www.nintendo.pl

CONQUEST ENTERTAINMENT

PEGI 16

PRODUCENT: NUMANTIAN GAMES
CENA: 108 ZŁ (PC), 104 ZŁ (PS4), 115 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: TABELE WYNIKÓW

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU DWURDZENIOWY 2 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA Z MIN. 1 GB RAM

RTS • SURVIVAL • OBRONA

THEY ARE BILLIONS

Żegluje po morzu żywych trupów: **enki**

Nie lubię umarlaków. Mam ich dość. Są wszędzie. Najchętniej wypleniłbym je z gier. Całymi miliardami.

Całe półtora roku kazało nam czekać Numantian Games na dorzucenie kampanii do wypuszczonego wcześniej we wczesnym dostępie Steama trybu survival. Choć wydaje się, że to długo, Hiszpanie bynajmniej nie zasypiali gruszek w popiele. To, co trafiło bowiem ostatecznie do rąk graczy, to prawdziwie uzależniająca rozrywka na wiele, wiele długich wieczorów.

Agresywna ekspansja

They Are Billions, przypomnijmy, to RTS nietypowy, czerpiący więcej z serii Twierdza niż produkcji pokrewnych StarCraftom, ale jednocześnie dosypujący do gatunku garść własnych, nowatorskich rozwiązań. To gra, w której **projektantom w znakomity sposób udało się połączyć aspekty strategii ekonomicznej i militarnej** przy jednoczesnym wkomponowaniu w to wszystko rozterek natury urbanistyczno-planistycznej. Innymi słowy: aby odnieść sukces w walce z napierającymi zewsząd zombiakami, trzeba nie tylko umiejętnie się ufortyfikować i zadbać o stały dopływ surowców, ale również nieustannie planować rozbudowę. Infrastruktura wymaga bowiem sporo przestrzeni, a każdy skrawek wydarty zarażonym jest na wagę złota.

Mózg łatwo przyzwyczaja się do dokonywania kilkunastu zróżnicowanych mikrodecyzji na minutę i potem okazuje się, że o 1.45 w nocy, po heroicznym odparciu drugiej hordy, podpowiada: „dograj do następnego ataku, wyśpisz się w weekend". Tak przynajmniej było do teraz, gdy jedyny tryb wymagał przetrwania odpowiednio długo na proceduralnie generowanej mapie. **Wraz z kampanią do miksu dorzucono nieliniowy rozwój, dodatkowe cele zwycięstwa, a nawet misje rozgrywane... solo.**

Osoby dramatu, dramat osób

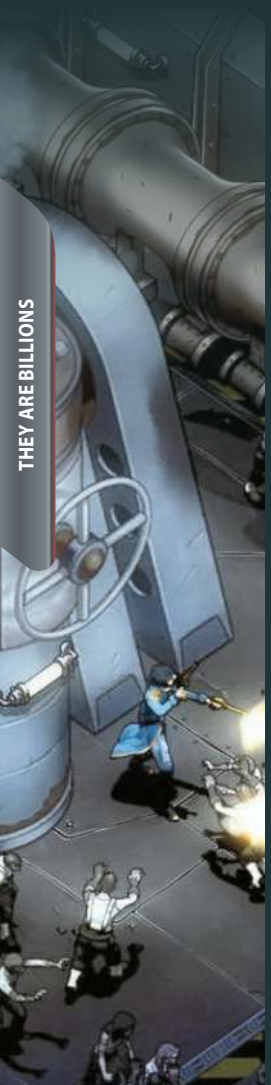
Fabułka, która napędza oskryptowane zmagania, jest kiepska i nie ma co się tutaj czarować. W animowanym intrze dowiadujemy się, że jesteśmy przydupasem Kwintusa Crane'a – dowódcy jedynego ludzkiego miasta pozostałego po wielkiej zagładzie świata i usytuowanego w ogromnym kraterze. Kwintus, jeśliby tylko zapuścił dłuższe pióra, wygląda kropka w kropkę jak Immortan Joe z najnowszego „Mad Maksa", ale charyzmy ma nieporównywalnie mniej.

Na szczęście, gdy już wyruszymy w przygodę mającą na celu rozplenienie ludzkości na nowo po terenach na południe od Krateru, widzimy się z nim tylko sporadycznie. Częściej za to mamy do czynienia z naszym oficerem, którego wybieramy na początku kampanii i którego do samego jej końca nie możemy zmienić. To Coelusem albo Kalliope pokierujemy w zadaniach wymagających infiltracji dwustuletnich pozostałości po cywilizacji – sympatycznych, choć cokolwiek nużących przerywnikach pomiędzy daniami głównymi.

Posłać dziecko na kolonie

TAB to gra dla tej bardziej cierpliwej połowy grającej rzeszy. Każda z misji, które zazwyczaj polegają na zbudowaniu odpowiednio licznej kolonii i przetrwaniu wszystkich ataków hord, rozpoczyna się tak samo: z centrum dowodzenia na mapie, grupką zwiadowczyń i pobliskimi torami, którymi – tu nowość – codziennie

Puk, puk, czy mają państwo czas, by porozmawiać o infekcji?



THEY ARE BILLIONS

Aktywna pauza pozwala usprawnić obronę, ale są hordy, przy których pozostaje jedynie modlitwa.

Jeden klik i widok siatki pozwala pozamykać wszystkie przecieki.

Najbardziej angażujący RTS od wielu lat.

przyjeżdża ze stolicy pociąg wiozący nowych obywateli. I choć już od pierwszych minut można (a nawet trzeba) posłać swych ludzi na agresywny zwiad w okolicy (ale nie za daleko; wystarczy jeden nieupilnowany zombiak, by lawinowo, reakcją łańcuchową, zainfekować nam cała osadę!), nie da się uciec od mozołu budowania pierwszych namiotów i tartaków.

Mozół ów to coś, co musiałem polubić, bo aby wyrobić się z postawieniem domów dla zadanej liczby mieszkańców, i jeszcze wykarmieniem ich, należy nieustannie prowadzić prace budowlane. Tym, co sprawia, że z łatwością zapałałem entuzjazmem do tak przyziemnego fachu jak budownictwo, jest zaszyta w grze spora nieliniowość w postaci rozwijanego pomiędzy misjami drzewka technologicznego. W odróżnieniu od trybu przetrwania kampanię rozpoczynamy jedynie z wiedzą na temat tworzenia podstawowych budynków i struktur. A jako że zdobywanych punktów naukowych nigdy nie wystarcza, by rozwinąć wszystko, co byśmy chcieli, co chwilę dokonujemy ważkich wyborów, które mogą w diametralny sposób wpłynąć na nasz styl rozgrywki w kolejnej misji.

Dzięki temu **dwoje graczy przystępujących do tego samego zadania może sobie poradzić z nim na zupełnie odmienne sposoby**. Gdy któregoś razu referowaliśmy sobie z 9kier wzajemnie postępy w kampanii, okazało się, że w misji obronnej, do której ja podszedłem z naciskiem na rozbudowę armii ulepszonych żołnierzy, ona mogła się już obudować ulepszonymi, kamiennymi ścianami. A każde z nas do skutecznej gry i ostatecznie odniesienia sukcesu potrzebowało skupienia się na wydobyciu innego surowca.

Jest też inny powód, dla którego drzewko rozwoju technologicznego to jedna z najlepszych rzeczy, na jakie wpadło Numantian. Widząc wyraźnie wszystko, co nas czeka na jego dalszych gałęziach, a także zdawkowe, ale pomocne opisy nadchodzących misji (te też często możemy sobie wybierać w dowolnej kolejności!), mamy o czym myśleć nawet w menu. Główka pracuje nieustannie, nawet podczas najkrótszych z wyzwań, które stawia przed nami gra.

Na barykadzie

Ha, misje obrony przed hordą! (Dla niepoznaki nazwane „misjami ataku"). Nie wspomniałem jeszcze o nich, a to obok zwykłych dwugodzinnych rozgrywek i półgodzinnych infiltracji trzeci rodzaj zadań w kampanii. Są krótkie i polegają wyłącznie na próbie odparcia zgniłego potopu, który rusza na jedyny budynek na mapie, strażnicę, ze wszystkich stron natychmiast po wduszeniu przycisku „Start". Wcześniej naszym zadaniem jest wydanie wszystkich zgromadzonych w poprzednich misjach punktów imperium na zakup fortyfikacji, wieżyczek i armii, oraz poustawianie tego wszystkiego tak, żeby mieć szansę wybicia wszystkiego, co się na nas rzuci. Żonglerka rodzajami misji **w znakomity sposób niweluje poczucie znużenia, które szybko wkradłoby się do rozgrywki, gdyby trzeba było w kampanii młócić cały czas to samo**.

Mózg? Mózg!

Przy tych wszystkich pochwałach głupio byłoby jednak zapomnieć o tym, jak dużym osiągnięciem technologicznym i – przynajmniej w jednej sferze – artystycznym jest przy tym They Are Billions. Liczebnik w tytule występuje nie od czapy – na „dziewiczych" mapach, zakryte mgłą wojny, zazwyczaj czają się tysiące zarażonych. Równie wielkie ich hordy niczym ciecz wlewają się na mapę, wypełniając rozpędzonymi cielskami wszystkie wolne przejścia, czym, owszem, zmuszają procesor do wytężonej pracy, ale jednocześnie wyglądają wyjątkowo imponująco.

Gdy dorzucić do tego melodyjną, wpadającą w ucho muzykę skomponowaną przez Nicolasa Diteriksa (nuty „Hunger March" nawet teraz obijają mi się o czaszkę, zagłuszając cokolwiek, co sobie puściłem do pisania), całość staje się godna największych pochwał, a na pewno sukcesu, jaki odniosła już podczas okresu wczesnego dostępu. Wobec tego drobne wpadki pokroju jednostek wyskakujących poza krawędź mapy czy lokalizacyjnych lapsusów („Cesarki pociąg") łatwiej wybaczyć. Łatwiej również docenić eleganckie ułatwienia w postaci włączania przezroczystości mapy jednym przyciskiem, aby móc upewnić się, że gdzieś nie została kratka niedociągniętego muru. Wszystko to składa się na **jeden z najlepszych RTS-ów ostatnich lat**, który szkoda przegapić. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

+ megadługa kampania
+ trzy rodzaje misji
+ angażująca rozgrywka
+ ogromne hordy na ekranie
+ cotygodniowe wyzwania

− nieustannie powolne początki
− drobne błędy i wpadki

PEGI ?

PRODUCENT: EUGEN STUDIOS
CENA: 170 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: TAK (DO 20 OSÓB)

PC: WIN 7/8/10, INTEL I3-2100 / AMD ATHLON 200GE, 4 GB RAM, GEFORCE GTS 450 / RADEON HD 5570

STRATEGIA • II WOJNA ŚWIATOWA

STEEL DIVISION II

A on na tej wojnie ładnych parę lat: **DaeL**

22 czerwca 1944 roku, równo trzy lata po ataku III Rzeszy na Związek Radziecki, Stalin rozkazał rozpoczęcie Operacji Bagration. Ofensywa, nazwana na cześć poległego pod Borodino księcia Piotra Iwanowicza Bagrationa, miała doprowadzić do zakleszczenia osłabionej niedawną operacją smoleńską niemieckiej Grupy Armii „Środek".

Zalesione i bagniste ziemie białoruskie sprzyjały broniącym się Niemcom. Ale skala przewagi liczebnej Sowietów, połączona z odważną – by nie rzec szastającą ludzkim życiem – taktyką agresywnego penetrowania głębi strategicznej po każdym przełamaniu frontu, przypieczętowały los Wehrmachtu. W połowie lipca Grupa Armii „Środek" przestała istnieć, a liczba zabitych, wziętych do niewoli i rannych Niemców sięgnęła – według najostrożniejszych szacunków – pół miliona osób. To była największa klęska III Rzeszy od czasu Stalingradu.

I tu rodzi się pytanie – czy operacja tej skali może zostać wiarygodnie oddana w grze łączącej realizm z emocjonującą akcją? Twórcy gier strategicznych z Eugen Systems, mający na koncie nie tylko poprzednią część Steel Division opowiadającą o lądowaniu w Normandii, lecz także niezwykle popularną serię Wargame, uważają, że to możliwe. I jedno trzeba im oddać. Stworzyli grę niewiarygodnie ambitną.

Cienka czerwona linia

Ale ambitny będzie musiał być również gracz, bo Steel Division 2 wpisuje się w denerwujący trend tworzenia skomplikowanych gier strategicznych bez samouczków. Być może developerzy uznali, że i tak po grę nie sięgnie nikt, kto nie grał wcześniej w Steel Division: Normandy 44? A może to metakomentarz na temat sowieckiej taktyki przeprowadzania rozpoznania bojem, bez względu na straty? Dość powiedzieć, że i ja, choć spędziłem swego czasu dobre kilkadziesiąt godzin z poprzednią odsłoną serii (która tutorial miała, i to niezły!), musiałem podczas bitew mocno wysilić swoją pamięć, a na strategicznej mapie kampanii byłem na początku zagubiony jak dziecko we mgle. **Jeśli ktoś zechce uczynić Steel Division 2 swoją pierwszą przygodą z realistycznym symulatorem bitew pancernych, to zostanie rzucony na głęboką wodę.** Taką z rekinami, minami głębinowymi i czerwonoarmistą prującymi z brzegu z pepeszy.

A skoro o rzeczach, które zawiodły, mowa, to zacznijmy od kampanii w trybie dla pojedynczego gracza. Przed premierą Steel Division 2 możliwość koordynowania całej operacji na turowej mapie strategicznej przedstawiana była jako niesamowita innowacja, która uczyni działania wojenne jeszcze ciekawszymi. Zamiast rozgrywać starcia zaplanowane przez Rokossowskiego, Żukowa, Reinhardta czy Buscha mieliśmy sami przesuwać brygady i dywizje. Tyle że trafił się niewypał.

Sam pomysł nie jest zły, ale jego realizacja przeszkadza w rozkoszowaniu się taktyką bitewną. Szybkość poruszania się oddziałów na mapie kampanii jest trudna do zrozumienia i wydaje się zależeć od aktualnego kaprysu oficera dowodzącego. Co gorsza, gdy dochodzi już do bitwy, kolejność włączania do niej naszych sił jest uzależniona od ich pozycji na mapie strategicznej. Bardzo często prowadzi to do sytuacji, w której artyleria wroga dostaje całą fazę bitwy, by pruć do naszych lekko uzbrojonych formacji, a poważniejszy sprzęt włącza się do akcji, gdy starcie jest już praktycznie przegrane. Poza tym – mówiąc wprost – **małych i średnich walk w trybie kampanijnym**

Wojna wygląda fenomenalnie, również gdy zechcemy ją oglądać z perspektywy żołnierzy.

Miłośnicy „Czterech pancernych" mogą sobie sformować batalionik czołgów T-34 (ale bez psa).

jest po prostu zbyt wiele. Zaczynamy odczuwać ich monotonię. A powierzenie rozstrzygnięcia bitew niezbyt lotnemu komputerowi to najlepszy sposób na wyrwanie porażki z paszczy zwycięstwa.

Dni chwały

Dlatego kampanię możemy sobie ze spokojnym sumieniem odpuścić. Tym bardziej że gra oferuje nam również możliwość stoczenia bitew historycznych (niestety tylko sześciu) oraz stworzenia nowych starć w trybie skirmish. I to właśnie na płaszczyźnie taktycznej tytuł rozwija swoje skrzydła.

Steel Division 2 nie jest klasycznym RTS-em. To skomplikowany i realistyczny – choć wcale przez to nie mniej emocjonujący – symulator pola bitwy, pozwalający nam dowodzić setkami różnych, pieczołowicie odwzorowanych jednostek. **Miłośnicy serii Close Combat i Wargame poczują się jak w domu... choć przypuszczam, że i ich obezwładni skala rozgrywki.** Areny starć są ogromne, a oprawa audiowizualna fenomenalnie podkreśla autentyczność batalii. Pośród ostrzeliwującej się z odległości wielu kilometrów artylerii, mając nad głowami pikujące myśliwce, obserwując czołgi przełamujące linie obronne, do tego otoczeni przez huk wybuchów, krzyki wydawanych rozkazów i werkot silników, będziemy próbowali zapanować nad chaosem wojny. Kontrować natarcia przeciwnika, szukać strategicznych punktów obronnych, wysyłać zwiad w celu rozpoznania pozycji wroga. Steel Division 2 da nam dużo do roboty. A jeszcze więcej do myślenia.

Ach, i **gdyby nie psująca majestat wojny sztuczna inteligencja, mielibyśmy do czynienia z grą idealną**. Niestety SI w Steel Division 2 jest jednocześnie koszmarnie głupa i nadludzko spostrzegawcza, a sposób, w jaki dziesiątkuje nasze siły nieuczciwym, bo stanowczo nazbyt celnym ogniem artyleryjskim, potrafi sknocić najlepszą strategię. Można się do tego przyzwyczaić, ale na dłuższą metę gra z komputerowym przeciwnikiem – szczególnie w większych bataliach – nie da nam pełni satysfakcji.

Za to dostarczą jej bitwy multiplayerowe. Zastanawiam się, jak przekazać odczucia towarzyszące bitwie z dwudziestoma ludzkimi dowódcami, z których każdy kieruje własnym batalionem, odpowiadając za odcinek frontu? Jak naszkicować tytaniczną skalę tego konfliktu? Jak opisać drżenie rąk i przegrzewające się zwoje mózgowe, gdy ekran zalewają informacje o zniszczonych jednostkach, przełamanych liniach i prośbach o pomoc od sojuszników? Tego trzeba po prostu doświadczyć na własnej skórze. Bo napisać można tylko tyle, że serwery są stabilne, tworzenie sesji gry działa nienagannie, a **Steel Division 2 dostarcza w multiplayerze doznań, jakich nie znajdziecie nigdzie indziej**. Może poza prawdziwymi manewrami wojskowymi.

Rozmiary pól bitewnych sięgają nawet 150 tysięcy kilometrów kwadratowych.

Pozycja obowiązkowa... ale tylko dla weteranów.

Tylko dla orłów

Ale jeszcze trudniej niż opisać wrażenia z gry wieloosobowej, jest ocenić produkcję, której tryb multiplayerowy jest ósmym cudem świata, podczas gdy rozgrywka dla jednego gracza zawodzi. Wydać werdykt w sprawie tytułu, który wygląda świetnie, brzmi jeszcze lepiej, ale został skonstruowany w sposób zniechęcający dla osób, które nie miały styczności z poprzednią częścią. Może to po prostu cena zbyt ambitnych celów, jakie stawiali sobie jej twórcy?

Bardzo chciałbym polecić Steel Division 2 każdemu miłośnikowi historii i gier strategicznych, lecz po prostu wiem, że nie mogę tego zrobić. **To fantastyczna produkcja, ale wyraźnie skierowano ją do weteranów, którzy stoczyli niejedno starcie w poprzedniej części gry.** Jeśli więc chcecie trafić na morderczy front wschodni (a warto!), powinniście najpierw odsłużyć swoje w Normandii. Dopiero zdobywszy oficerskie szlify, ruszajcie na multiplayerowe pola bitwy. I wypatrujcie sowieckiego generała, który raz za razem pakuje swoją piechotę pod ostrzał własnych katiuszy. To prawdopodobnie będę ja. **|CDA|**

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

+ doskonały tryb multiplayer
+ realizm
+ skala bitew
+ oprawa audiowizualna

− brak samouczka
− żmudna kampania
− kiepska AI
− część jednostek dostęp na tylko dla posiadaczy poprzedniej części gry

PEGI 3

PRODUCENT: NINTENDO EPD
CENA: 200 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: LOKALNE I SIECIOWE (DO 4 GRACZY)

PLATFORMÓWKA • NIEKOŃCZĄCA SIĘ, ŚWIETNA ZAWARTOŚĆ • LEVEL DESIGN

Niezły, kurde, początek.

SUPER MARIO MAK

Innych gier nie potrzebuje już: **spikain**

Niech was nie zmyli „twórca" w nazwie. Nie było lepszej gry dla miłośników skakania w dwóch wymiarach. Niezależnie od tego, czy czują jakikolwiek pociąg do level designu.

Choć na wszelki wypadek zaznaczyłem to na wstępie, mam nadzieję, że po pierwszym Mario Makerze wszyscy dobrze wiemy już, że ta (najwyraźniej) seria to przede wszystkim uczta dla grających, a tylko przy okazji dla projektantów. Pamiętam, że na barkach recenzentów „jedynki" spoczywało zaznaczanie i przekonywanie wszystkich dookoła, że to gra, a nie edytor poziomów. I że co prawda edytor ten rzeczywiście tu jest, a zabawa nim okazuje się tak przyjemna, że w sumie na niej mogłoby się kończyć, ale nie o to w tym wszystkim chodzi. Chodzi o to, że możemy do woli grać we wszystko, co stworzą inni.

Róg obfitości

Na bok odłożyć też możemy wszelkie obawy – które sam kiedyś podzielałem, a teraz jestem mądrzejszy – o jakość leveli stworzonych przez społeczność. Nintendo chwali się, że w 11 dni po premierze Super Mario Maker 2 powstały dwa miliony poziomów – ale każdy z olejem w głowie domyśli się, że to pusta liczba, która nie przekłada się na żaden konkret. W końcu mówimy o firmie, która od narodzin gatunku(*) do dziś wyznacza górną poprzeczkę platformówkowego level designu. Etapy ułożone przez jakichś przypadkowych amatorów nie mogą równać się z tym, co poskładają „ojcowie Mario", prawda?

Nieprawda. W tych milionach zawiera się mnóstwo śmieci, to fakt, ale Nintendo samo zadbało o to, żeby niektórzy uczniowe przerośli mistrzów, wręczając nam potężne narzędzia i do granic absurdu upraszczając sposób ich użycia. Każdy głupek jest w stanie zrobić względnie akceptowalny level w ciągu kilku minut. Kolejne godziny dadzą mu do zrozumienia, że ma do czynienia z czymś wybitnym – **edytorem, który od początku do końca pozostaje niespotykanie wręcz przystępny** (właściwie nie trzeba się go uczyć), chociaż jego możliwości są ogromne. Nie trzeba wierzyć mi na słowo. Nawet gdyby Super Mario Maker 2 jeszcze nie istniał, wystarczyłoby przejrzeć zróżnicowanie poziomów, które przez niespełna cztery lata naprodukowano w „jedynce". Logiczne, przygodowe, speedrunowe, shmupy, boss rushe... no i oczywiście levele klasyczne, przypominające takie, które mogłyby pojawić się w zwykłej grze z Mario.

SMM2 to zaś pod niemal każdym względem „to samo, tylko bardziej". Ponownie mamy możliwość wyboru stylu gry spomiędzy Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World i New Super Mario Bros. U. Niezorientowanych wypada tu doinformować, że gry te różniły się nie tylko oprawą graficzną, lecz także (niekiedy drastycznie) fizyką, dostępnymi ruchami czy sposobem ich wykonywania. Mało tego – w różnych odsłonach występowali różni przeciwnicy i elementy otoczenia, ale tutaj Nintendo wykonało kilka kroków więcej i po prostu odtworzyło ich/je na nowo w odpowied-

TO PRZEDE WSZYSTKIM UCZTA DLA GRAJĄCYCH.

(*) Mowa o faktycznych narodzinach, bo choć przed Super Mario Bros. istniały inne platformówki, to bądźmy poważni – nie miały wiele wspólnego z tymi współczesnymi. Całą filozofię designu „odkryto" przecież właśnie w pierwszym SMB, a wiedzą powszechną jest, że twórcy do dziś uczą się robić gry, analizując poziom 1-1.

Hop na huśtawkę, a ognik odpali bombę.

ER 2™

Nawet nie pytajcie.

nich stylach. Dlatego przełączanie pomiędzy tymi czterema stylami odbywa się płynnie – jeden klik i poziom stworzony przez nas z myślą o stylistyce New Super Mario Bros. U zmienia się w Super Mario Bros. Postawiona przez nas armia kretów (które po raz pierwszy pojawiły się na SNES-ie) nie znika, tylko zmienia się w... armię ośmiobitowych kretów.

Miau

To jednak już znaliśmy – w „dwójce" zaś do zestawu dorzucono stylistykę Super Mario 3D World, na pierwszy rzut oka zbliżoną estetycznie do New Super Mario Bros. U, ale w rzeczywistości najbardziej odmienną od pozostałych (dlatego przełączenie na ten styl powoduje zresetowanie projektu). Dość rzec, że SM3DW to odsłona w pełni trójwymiarowa, rządząca się zupełnie innymi prawami – nawet tutaj, choć ściśnięto ją do 2D. Różnice widać gołym okiem, gdy spojrzy się na poziomy tworzone przez społeczność i najczęściej przewijające się tam elementy. Strój kota pozwala wspinać się po ścianach, atakować przeciwników od boku i „rzucać się", tj. wystrzelić w dół/bok (to znaczy: pod kątem 45 stopni). Samochód sprawia, że popularne (i zazwyczaj niezbyt dobre) są poziomy stylizowane na Mario Kart. Specjalne, rozwijane bloki po uderzeniu tworzą nowe platformy, a przezroczystymi rurami podróżujemy w ramach jednego poziomu – my, nasi przeciwnicy, a także skorupy czy kule ognia. No i nie zapominajmy o wykorzystaniu głębi – np. wielkich pociskach lecących w stronę gracza czy o Meowserze, czyli Bowserze w stroju kota, który zmienia zwykły poziom w emocjonującą walkę z bossem.

Nawet jednak **do znanych już stylistyk dodano masę nowości**. Jest power-up z Super Mario Land, który wyposaża nas w specjalny, gumowy pocisk, a także zmienia skórkę postaci (w wersję gameboyową) i przy okazji muzykę (w tę z SML właśnie). Są dodatkowe utwory z Super Mario 64, Sunshine i Galaxy. Są uwielbione przez mariomakerowych twórców dźwigowe „chwytaki", no i przełączniki aktywujące i dezaktywujące wybrane elementy. Furorę robi zwłaszcza to ostatnie, bo w rękach zmyślnego projektanta to naprawdę potężna rzecz. Takich nowych elementów jest od groma... a to nie wszystko.

Każdemu stylowi gry można też nadawać różne scenerie. Do standardowych (np. podziemnego i zamkowego) dodano teraz zimowy, pustynny, leśny i podniebny. Również w stylistykach, w których tych scenerii nie było – a to wiązało się nie tylko z koniecznością stworzenia nowych grafik, ale i muzyki. Napisał ją zaś Koji Kondo – ten sam człowiek, który skomponował charakterystyczne utwory z pierwszego Super Mario Bros. Nie trzeba pewnie nikomu tego mówić, ale z zachwytem stwierdzam, że nowa muzyka po pierwsze jest genialna, a po drugie bardzo umiejętnie udaje, że rzeczywiście została skomponowana w latach 80. czy 90., z myślą o SMB czy SMW. (Szczególny zachwyt należy się motywowi pustynnemu ze stylu Super Mario World).

Mało?

Jest więcej. Można na przykład włączyć tryb nocny, który pozwala zmienić warunki pogodowe, zachowanie niektórych przeciwników, fizykę, muzykę, albo na przykład przewrócić obraz do góry nogami. Projektanci poziomów mogą wlać do swoich leveli wodę lub lawę, sprawić, że te będą się podnosić i obniżać, mają nawet możliwość określenia, jak szybko. Da się nakreślić udawane granice poziomu, tak, żeby kamera nie przewijała się np. poza ścianę – i ukryć tam jakiś sekret. I tak dalej, i tak dalej. Nawet nie dawajcie mi się roz- »

Elementarne różnice

Uwaga, czas na straszną nerdozę. Ci, których w pierwszym Super Mario Makerze interesował poziom Super Expert, zauważyli już, że niektóre elementy o wiele rzadziej pojawiają się teraz w poziomach zaprojektowanych dla największych wymiataczy. To znaczy tych z czołówek rankingów, tych biorących udział w turniejach, tych, którzy np. żyją ze streamowania SMM. Przede wszystkim znacznie rzadziej używa się specjalistycznych trików polegających na odbijaniu się od trzymanych przedmiotów. Wynika to z tego, że... są one po prostu o wiele trudniejsze do wykonania. Niewykluczone, że w ich miejscu pojawią się nowe – na przykład oparte o odbijanie się od pojedynczych bloków w kocim stroju. Czas pokaże.

Nie ma już Miiverse'a, więc jest nowy system do zostawiania wiadomości. Tak, rysować też można.

Wyskakujesz, rzucasz gnojkiem w przełącznik, a wtedy pojawia się platforma. I tak kilka razy, w tym podczas lotu.

pisywać o tym, jak miłym dodatkiem jest czaszka, dzięki której można pływać w lawie i „rozpaść się", żeby jako kupka kości przez chwilę zachować nieśmiertelność.

Nie mógłbym jednak nie wspomnieć o clear conditions, czyli warunkach ukończenia poziomu. Niektóre levele można po prostu przejść po dotknięciu mety. W innych – jeżeli projektant zapragnie – meta będzie wygaszona, a aktywuje się dopiero po tym, jak spełnimy konkretny warunek. Na przykład: zabij 10 ryb. Zdobądź 6 czerwonych pieniążków. Dotrzyj do mety w kasku z wiatrakiem albo ani razu nie dotykając stopami ziemi.

Czasem warunki te wydają się niewykonalne, kiedy zobaczymy poziom, któremu je przypisano. Cóż, lata minęły, a wielu twórców ciągle korci, by projektować wyzwania przesadnie trudne. Przed ludźmi, którym wydaje się, że wysoki poziom trudności (a nie dobry design) to wartość nadrzędna, częściowo uchrania nas obowiązująca wciąż od „jedynki" zasada: **aby wrzucić swój level do internetu, trzeba najpierw udowodnić, że da się go przejść**. To znaczy: autor musi najpierw ukończyć go osobiście.

W kupie siła

Na okładce Super Mario Maker 2 nieprzypadkowo obok Mario znalazł się Luigi. Wszystkie poziomy możemy przechodzić również lokalnie w co-opie, w maksymalnie 4 osoby. I super, bo im więcej ludzi, tym więcej śmiechu. Co ciekawe, Nintendo rozpoznało też efekt uboczny tego podejścia, czyli wszechogarniający chaos... i zrobiło z niego zaletę. **Jedną z najważniejszych nowości w SMM2 jest internetowy multiplayer versus** – na razie tylko z losowymi ludźmi z matchmakingu, w przyszłości również ze znajomymi. Od co-opa różni się tym, że tutaj – gdzie musimy za wszelką cenę jako pierwsi dotrzeć na metę – mamy naprawdę dobry powód, żeby przeszkadzać przeciwnikom. Ciskać w nich skorupami, groundpoundować w nich nad przepaścią (żeby spadli), odbijać im się od głów, kiedy próbują dolecieć do platformy (żeby nie dolecieli), czy wręcz łapać ich i rzucać nimi w przeciwników albo niebezpieczne elementy otoczenia. Prowadzi to do takich sytuacji, że nietrudno zerwać boki.

Dla wielu najistotniejszym nowym trybem będzie Endless. Wybieramy w nim poziom trudności (easy, normal, expert, super expert) i sprawdzamy, ile leveli pod rząd jesteśmy w stanie przejść. Gra analizuje nasze postępy i na ich podstawie ustala nasz globalny ranking (osobno dla każdego poziomu). Z każdą godziną powstaje tyle nowych etapów, że zwykłemu śmiertelnikowi nie wystarczyłoby życia na ograniczającej ich części. System oceniania, który ma za zadanie promować rzeczy dobre i grzebać mierne, nie działa idealnie. Zdarza się, że kiedy w Endlessie weźmiemy na ruszt dziesięć poziomów, to pięć z nich będzie co najwyżej mierna – ale wystarczy przytrzymać jeden przycisk (–), żeby w ciągu kilku sekund przejść do kolejnego levelu.

JAKOŚĆ POZIOMÓW NIERZADKO ZACHWYCA.

Super Mario Maker 2 potrafi błyskawicznie dostarczyć nam dobrą zabawę, a ma jej – praktycznie rzecz ujmując – nieskończenie wiele.

Niewykluczone jednak, że wśród naszych czytelników znajdzie się jakiś wyjątkowo uparty fanatyk nintendowego level designu. Kręcąc nosem na dzieła społeczności Super Mario Maker 2, będzie machał pięścią i żądał „pełnoprawnej" odsłony serii. Dla niego też coś przygotowano – odrębny tryb fabularny, który fabularny jest głównie z nazwy, ale zawiera się w nim sto mniejszych i większych poziomów zaprojektowanych przez twórców gry. Historia jest następująca: zamek księżniczki Peach został zresetowany, więc teraz ktoś musi go odbudować. Przyjmujemy zlecenia na kolejne poziomy i zarobioną w nich mamonę przeznaczamy na rewitalizację królestwa.

Cool, cool mountain

To miała być recenzja na dwie strony, ale omówiłem zaledwie czubek góry lodowej, a i tak wyszło więcej – i to chyba najlepiej opisuje rzeczoną górę. Pierwszy Super Mario Maker nawet lata po premierze potrafi zaskoczyć kogoś, komu wydaje się, że widział już wszystko. „Dwójka" jest od pierwowzoru nieporównywalnie większa(**), a w tym akurat przypadku wielkość ma ogromne znaczenie. Najważniejsze jednak, że przeróżne kombinacje bloków, przeciwników i modyfikacji pozwalają utalentowanym (lub po prostu pomysłowym) ludziom stworzyć rzeczy, które rozsadzają mózgi nawet weteranom gier z Mario w roli głównej. Misje eskortowe, zajmujące zagadki logiczne, zręcznościowe perełki wykorzystujące znane mechanizmy w jakiś wyjątkowy sposób... Nie mógłbym nie wystawić dychy grze, która **zapewniła mi już kilkadziesiąt godzin doskonałej rozrywki, a przez kolejne miesiące, a pewnie i lata, zapewni jeszcze kolejne setki**. To zresztą dycha nie tylko dla samego Nintendo, które przygotowało podstawy tak solidne, jak tylko się da (NSMBU to wciąż najlepiej „wyważona" dwuwymiarowa platformówka w historii). Należy się ona również domorosłym projektantom leveli, dzięki którym radość trwać będzie wiecznie. **|CDA|**

SUPER MARIO MAKER 2

OCENA

10

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 8
AUDIO 9

+ podstawy wyjęte z kilku spośród najlepszych i najważniejszych platformówek w historii
+ praktycznie nieskończenie wiele poziomów
+ tak wiele, że nawet gdyby brać pod uwagę tylko te na bardzo wysokim poziomie, jest w co grać bez końca

– lagi w multi, kiedy gramy z kimś o słabym połączeniu
– w chwili pisania recenzji brak internetowego multi ze znajomymi, które ma zostać dodane później

(**) Lista braków nie jest długa – nie ma na przykład niektórych efektów dźwiękowych, ale są inne. Jeżeli już płakać, to raczej po ponad stu pięćdziesięciu kostiumach, w tym wielu licencjonowanych – w SMM można było grać jako Baranek Shaun, Hello Kitty, Babymetal (tak, wszystkie trzy naraz), Pac-Man, różne postacie Nintendo czy Pokémony.

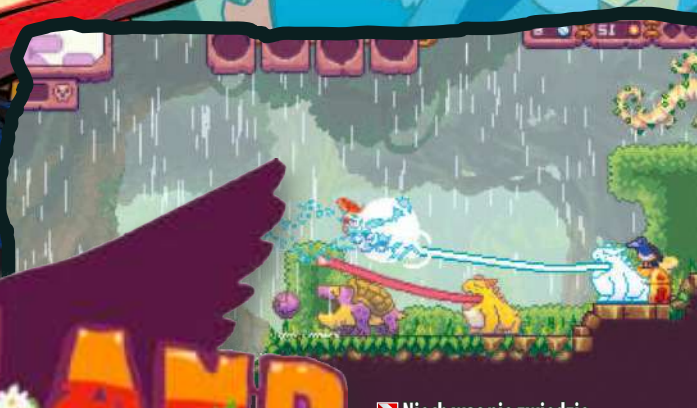
PEGI 3

PRODUCENT: PIXELNICKS
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), 1,7 GHZ, 8 GB RAM, INTEL HD 4000

METROIDVANIA • ROGUELIKE • PTASZARNIA

EAGLE ISLAND



Niech was nie zwiedzie urocza oprawa.

Osiwiał z frustracji: **Witold**

Mówią, że człowiek uczy się na błędach. Nie da się ukryć: chociaż „Ptaki" Hitchcocka oglądałem już dawno, dopiero teraz zrozumiałem, ile krwi napsuć mogą te skrzydlate bestie.

Ufundowane na Kickstarterze dzieło może zmylić przypadkowego obserwatora. Eagle Island kusi cudną pikselartową grafiką (jest nawet opcja symulowania ekranu CRT!) i świetną animacją, a jego słodkie trele (tj. muzyka) obiecują przyjemną rozgrywkę, przy której może i czasem zaklniemy, ale tylko z nadmiaru szczęścia. Do tego historia zapowiada się niewinnie: rudowłosy Quill przybywa wraz ze swoimi dwiema sowami na Orlą Wyspę. Krótko po tym jedna z jego towarzyszek zostaje porwana przez ogromne ptasie bóstwo, a on sam wraz z Koji, drugim z ptaków (który jest zresztą naszą jedyną bronią), rusza na ratunek. Jeżeli tak jak ja uwierzyliście w czystość intencji gry, to cóż: oszukano was.

No dobra, o tym, że nie będą to znowu takie przelewki, wystarczająco dobrze komunikował gatunek produkcji: **roguelike'owa platformówka z posmakiem metroidvanii**. Przywitany krótkim wstępem pobiegałem po bezstresowym hubie i udałem się do pierwszej lokacji (łącznie jest ich 10). Tutaj, ujrzawszy różne ćmy i uśmiechnięte grzyby, nieprzesadnie się przeraziłem. Rzecz jasna chwilę później przez nieuwagę zginąłem, ale niezrażony zacząłem drugie podejście. Zakończyło się ono nawet szybciej niż pierwsze. „Oho", rzuciłem pod nosem i zakasałem rękawy – ma być trudno, to będzie, jestem gotowy.

Ptasi horror

Za dwudziestym razem roztrzęsiony porażkami parłem powoli do przodu, modląc się, żeby bóstwo losowości nie zafundowało mi znowu wyjątkowo złośliwej kombinacji przeciwników. W napotkanych sklepach prowadzonych przez tukany skupiałem się na uzupełnianiu paska zdrowia, okazjonalnie go rozbudowując. Mimo dziesiątek dostępnych zdolności starałem się, w myśl starej soulsowej zasady, ograniczać tylko do tych zwiększających przeżywalność bohatera. Zresztą nawet jeżeli wszedłem w posiadanie bardziej ofensywnej, to albo okazywała się średnio przydatna, albo znikała za szybko. Do tego mimo obecności w późniejszej części rozgrywki kilku różnych „amunicji" i tak przez większość czasu używałem podstawowej sowy – pozostałe wyczerpywały manę w ekspresowym tempie, a żonglowanie nimi podczas walki nie było intuicyjne.

Uwierzcie: znienawidzicie ten ekran.

Kojarzycie to cudowne uczucie z Ori, gdy śmigacie jak szaleni, zawstydzając (w swojej głowie) akrobacjami niejednego speedrunnera? Tutaj go nie uświadczycie. Nauka w Eagle Island jest wyjątkowo powolna – **gra karze nas za wszystkie błędy (nie zawsze nasze**, bo algorytm czasem ustawia przeciwników w taki sposób, że tylko cudem da się uniknąć obrażeń), **a nagradza jedynie za kombosy**. I wszystko byłoby OK, gdyby nie to, że właśnie one są przyczyną problemu – trafienie Kojim w cel nie zawsze jest łatwe (a w wypadku pudła trzeba odczekać chwilę, aż wróci do naszej ręki), a leczące serduszko dostajemy za zrobienie tego w krótkim czasie 4 razy.

Sprawy nie ułatwiają irytujący przeciwnicy, robiący wszystko, żeby uniknąć ciosu. W teorii premiuje to agresywny styl gry, ale tak naprawdę prowadzi do licznych niepowodzeń. Dla większości z nas wyjściem jest spokojne eliminowanie przeciwników, pojedynczo i asekuracyjnie.

Zmarnowany potencjał

Kiedy jednak wszystko idzie po naszej myśli, Eagle Island to po prostu dobry tytuł – walki z niektórymi bossami są zrobione nieźle, po zmianie poziomu trudności na łatwy jesteśmy w stanie nie osiwieć ze złości i nawet chwilami poczuć satysfakcję. W takich momentach nie irytują nawet błędy w samym projekcie (dlaczego jedne monety toną, a inne nie? Po co przechodzimy tutorial przy każdym podejściu w drugiej lokacji?). Zarówno odblokowywane po ukończeniu Story Mode tryby rogue i speedrun, jak i sekretny etap z prawdziwie ostatnim bossem są tylko dla zapalonych fanów gatunku. Ci na pewno spędzą przy Eagle Island miłe chwile, a po pewnym czasie zyskają wprawę, której zwykli gracze będą mogli zazdrościć. Ja te 8 godzin wspominam po fakcie nieźle, ale za żadne skarby nie chciałbym do nich wrócić. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 8

+ cudna oprawa audiowizualna
+ rozgrywka cieszy (gdy akurat nie gnębi)

– losowość potrafi ukarać za nic
– mechanika kombosów nie do końca się sprawdza
– niektórzy wrogowie są bardziej irytujący niż trudni

PEGI 16

PRODUCENT: DEADTOAST ENTERTAINMENT
CENA: 72 ZŁ (PC), 80 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I3-530, 4 GB RAM, GPU GEFORCE GT 440

PLATFORMOWA • AKCJA • PRZEMOC • AKROBACJE

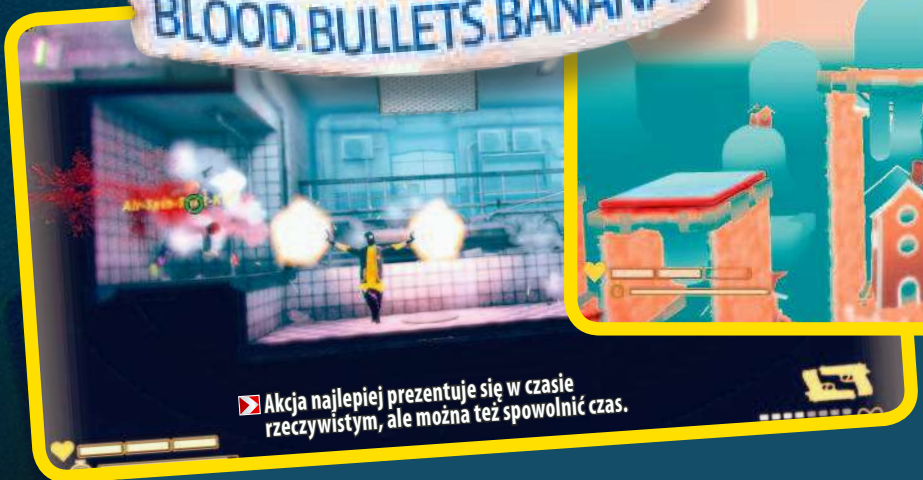
MY FRIEND PEDRO

BLOOD.BULLETS.BANANAS

Słucha podszeptów banana: **9kier**

Animacja „Charlie the Unicorn" nauczyła mnie, że banan w uchu to świetny pomysł, a ja ufam dziełom kultury wysokiej.

Tak się kończy, gdy pozwala się trzylatkowi wybrać wystrój pokoju.



Akcja najlepiej prezentuje się w czasie rzeczywistym, ale można też spowolnić czas.

Podszepty Pedro pchają mnie do uskuteczniania rzezi popartej wątpliwymi motywacjami. W czasie zabawy krew leje się, aż miło, a bohater biegnie i turla się w prawo, strzela ze zróżnicowanej broni palnej, ciska w przeciwników granatami, zrzuca na nich ciężkie beczki czy bezlitośnie ich kopie. **W ławicy tytułów normalizujących przemoc w sposób tak bezpośredni i absurdalny, że aż uroczy, My Friend Pedro okazuje się jednym z przyjemniejszych.** To produkcja stojąca na pograniczu Hotline Miami i Maksa Payne'a, pozwalająca się odstresować po ciężkim dniu – ze względu na wywoływane przezeń poczucie transu, liczne checkpointy (przynajmniej na standardowym poziomie trudności) oraz **naprawdę fenomenalny industrial w tle**. Serio, dla tej ścieżki dźwiękowej warto kupić grę. Sprawia, że mam ochotę biec do jakiegoś podziemnego klubu i wić się na parkiecie do piątej rano, aż zjem połowę pomadki i zacznie się robić jasno.

Put a banana in your ear!

To, że będę bawiła się setnie, wiedziałam już od pierwszego zwiastuna, choć w dostępny w sieci flashowy pierwowzór pograłam może ze dwie minuty, zanim mi się odechciało. Pełnoprawny My Friend Pedro jest oczywiście w każdym aspekcie nieporównywalnie doskonalszy – lepiej brzmi, lepiej wygląda, lepiej się bohaterem steruje i ma on więcej stylu – choć **z oryginału czerpie pewną bezwładność i gubienie klatek. Tak mi się przynajmniej wydawało**, gdy podczas pierwszej rozgrywki zamaskowany zabójca poruszał się jakby odrobinę w zwolnionym tempie. Jakież było moje zdziwienie, że zachowywał się tak samo niezależnie od ustawień graficznych, testowanego sprzętu, podczas gdy program śledzący liczbę klatek na sekundę pokazywał stałe 60 fps-ów!

Rozpierducha na bazie flashowej gierki.

Wszystko to – z powolnymi skokami włącznie – dawało **poczucie lekko obniżonej grawitacji, która akurat dobrze zgrywa się z nierealistycznym charakterem staczanych w grze walk**. Unikaniem pocisków podczas piruetów czy strzelaniem do przeciwników z dwóch pistoletów w przeciwne strony bez patrzenia. Moje abso-

Okiem enkiego

OCENA 7

Mimo że to „dorosła" wersja flashówki, uważam tę produkcję wciąż za pewnego rodzaju prototyp, który przy większej ekipie developerskiej i budżecie można by było rozwinąć w coś naprawdę genialnego. (Podpowiedź: dorzućmy dwie katany, czerwono-czarny strój, sporo humorystycznych odzywek i, powiedzmy, licencję Marvela...). Obecnie używam My Friend Pedro – zwłaszcza jego pierwszych poziomów – niemal jak narzędzia do relaksu czy też poprawy humoru. Mało ostatnio takich niewielkich, prostolinijnych gier, więc warto na nią zapolować przy wyprzedażach.

lutnie ulubione elementy My Friend Pedro obejmowały – uwaga, najwięcej radości daje odkrywanie mechanizmów na własną rękę, więc jeśli ci na tym zależy, przeskocz do następnego akapitu – właśnie celowanie w dwa punkty naraz, prucie do wrogów podczas szalonej jazdy na deskorolce, ostrzeliwanie się wzajemnie na motocyklach oraz inne mapy specjalne, a także kapitalne, dające masę radości sekwencje z patelnią, którą podnosi się do góry gradem kul, a ta odbija je we wszystkie strony.

You will never be happy...

Początkowo bardzo podobało mi się tempo, w jakim wprowadzano nowe elementy, i bawiłam się fantastycznie – tym większa szkoda, że druga połowa gry nie ma szans dorównać pierwszej. Mapy osadzone w kanałach i internecie wprawdzie oferują odrobinę świeżości (w tej roli choćby walczący bronią białą „rycerze"), ale banalne sekwencje quasi-logiczne z przesuwaniem dźwigni oraz lasery okazały się raczej nudnawe i męczące. Nie rozumiem, dlaczego umieszczono je pod koniec zabawy, kiedy pęd powinien być najwyższy, a emocje najsilniejsze.

Właśnie tego oczekuję przecież od tego typu produkcji – punkty i ocena końcowa zależą w końcu od tego, jak szybko potrafisz przebiec przez mapę i w jak zróżnicowany sposób pozbędziesz się spotykanych po drodze nieszczęśników. Chodzi o to, żeby odbijać pociski od tarcz, skakać po ścianach, zjeżdżać po linie, uciekać przed śmigłowcem i wyglądać przy tym przekozacko (serio, gra **potrafi nawet największego casuala przekonać do tego, że jest pro!**). Nie ma czasu na zatrzymywanie się i zabawę w przestawianie dźwigni albo czekanie, aż odsunie się laser. Wszystkie elementy, które spowalniają rozgrywkę – niektórzy zaliczyliby do nich pewnie także sekwencje, w których poziom trudności nagle skacze i trzeba się skoncentrować – do konwencji nie pasują.

...if you live your life in fear

Właśnie nastawienie My Friend Pedro na akcję sprawia zresztą, że nie poświęciłam zbyt dużo czasu na myślenie o pretekstowej fabułce. O co chodzi z bananem? Co znajduje się pod maską bohatera i dlaczego morduje on wszystko, co popadnie? Historia odpowiada – choć nie wprost – na te pytania, ale robi to bez polotu, a jej przedstawione za pomocą różnych zakończeń **konkluzje nie satysfakcjonują** w wystarczającym stopniu. Nie wiem, czy nie wolałabym, żeby tło fabularne w ogóle zniknęło, bo miernie zrealizowany scenariusz jest gorszy niż jego brak, zwłaszcza kiedy nikt go nie oczekuje.

Całość podzielono na **czterdzieści paro-minutowych poziomów, co daje jakieś 4-5 godzin zabawy**, a gdyby przyciąć przydługie, nudnawe lokacje, na które narzekałam wyżej, byłoby jeszcze krócej. Dla mnie byłby to plus – bez dwóch zdań przedkładam intensywne doświadczenia nad rozsmarowywanie masła na zbyt wielu kromkach. |CDA|

OCENA

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 8

- + klimatyczny industrial w tle
- + radosna, pełna akrobacji rzeź
- + wygląda kozacko nawet przy braku talentu
- + przystępna, ale nie za łatwa
- + sekwencje z pojazdami i patelnią <3
- + zróżnicowana...
- – ...niestety do czasu
- – lekka bezwładność
- – niby 60 fps-ów, ale nie do końca
- – raczej niedługa
- – mierna, pretekstowa fabułka

PEGI 3

PRODUCENT: CODEMASTERS
CENA: 180 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 20 GRACZY

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7,8,10 64-BIT, INTEL I3 2130/ AMD FX4300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX640/RADEON HD7750

WYŚCIGI • F1 i F2 • OPERA MYDLANA

Kaja się: **enki**

Przepraszam! Przepraszam gracza, któremu wjechałem w kuper na pierwszym zakręcie Grand Prix Austrii!

Zaspałem na starcie, to fakt, a potem, rozeźlony, nieco za późno zacząłem hamować. Ufam, że nie popsułem wyścigu koledze samodzielnie, bo na powtórce widać, że karambol zaczął się sekundę wcześniej, a ja tylko dołożyłem swoje trzy grosze (i 743 kilogramy). Jak by jednak na to nie patrzeć, zyskałem na tym wszystkim wymiernie – z szóstej pozycji startowej wskoczyłem na czwartą. Doskonały początek wyścigu, na sukces w którym pracowałem przecież przez cały tydzień!

Niedzielni kierowcy

Mowa o **trybie Weekly Grand Prix**, dającym graczom z całego świata poczuć przynajmniej odrobinę dreszczyku emocji, które towarzyszą kierowcom F1 w tygodniach kończących się niedzielnymi wyścigami. Mój pierwszy odbył się właśnie na torze Red Bull Ring. Od poniedziałku do czwartku można było uczestniczyć w trzech sesjach treningowych, w następne dwa dni był czas na kwalifikacje (zyskałem boleśnie nieimponujące 12 846. miejsce), by w weekend o pełnych godzinach kierowcy mogli oddać się w ręce systemu dobierającego graczy i wyruszyć w liczącą 18 okrążeń podróż dookoła podalpejskiej trasy.

Dwudziestoparominutowy wyścig był przeżyciem samym w sobie, i to nie tylko na starcie. Dwóch mistrzów kierownicy natychmiast uciekło reszcie stawki, zyskując nad nią od dwóch do trzech sekund na okrążeniu. Nawet nie zdążyliśmy powąchać ich spalin. Z tyłu jednak walka o miejsca trwała w najlepsze – na torze oraz poza nim, podczas obowiązkowego zjazdu na zmianę opon. I choć wydaje mi się, że jeden z rywali był ode mnie szybszy, najedzony, zrelaksowany na kanapie w niedzielę o 21 dojechałem do mety bez incydentów, na trzecim miejscu. Po uwzględnieniu czasów okrążenia kwalifikacyjnego i całego wyścigu, a także zajętego miejsca i włączonych asyst system przyznał mi odpowiednią liczbę punktów i 3347. miejsce na świecie. Rozochocony czekałem tylko od tego momentu na rychły start treningów do następnego wyścigu – GP Wielkiej Brytanii.

Wstawki fabularne sympatycznie budują napięcie poza torem...

...ale prawdziwe emocje czekają w multi!

F1 2019

Wreszcie wieczorne wyścigi nie wyglądają „płasko"!

Tryb foto i powtórki pozwalają bliżej przyjrzeć się personalizowanym dekoracjom bolidów innych graczy.

Codies prześcignęli samych siebie. Znowu.

Ty kapciu zdarty!

Skupiłem się we wstępie na trybie multi (a raczej jego wycinku, bo są jeszcze przecież zawody rankingowe, nierankingowe oraz system lig), bo to właśnie przygodę z nim najdłużej zapamiętam z tegorocznej odsłony gry. Wraz ze zdobywanymi za wyniki punktami pozwalającymi odblokować nowe wzory kombinezonów kierowcy czy malowania bolidu (w multi jeździ się autem zaprojektowanym specjalnie na potrzeby gry przez zespół Rossa Brawna i Pata Symondsa).

Mam niemniej również za sobą wyścigi w nowym, ulepszonym trybie kariery (pech chciał, że skromnie wybrałem zbyt niski poziom AI przeciwników i nie chciało mi się po pierwszych Grands Prix zaczynać od zera, a nudno tak cały czas na przedzie, co nie **kaszel**, Mercedesie **kaszel**?). Tu nowy tytuł Codemasters rzuca większość swych atutów od razu na stół. Są nimi poprzedzające właściwy sezon trzy niedługie scenariusze wyścigowe z Formuły 2 oraz fabularyzowane cutscenki z dwoma innymi kierowcami. Dialogi pomiędzy surowym Lukasem a pyszałkowatym Devonem różnią się nieco w zależności od tego, jak sobie poradzimy w sytuacjach na torze. Całkiem nieźle próbują przy okazji zakreślić ramy rywalizacji między zawodnikami, która jest motywem przewodnim tegorocznej odsłony (z okładki polskiej edycji dumnie spozierają nieustannie związani w walce o utrzymanie reszty stawki pomiędzy sobą nawzajem Hamilton i Kubica). Później jednak tempo owej opery mydlanej siada i znów przede wszystkim skupiamy się na walce na punkty, a nie inwektywy (a trochę szkoda...). Na szczęście przynajmniej **tym razem nie tylko my, ale i reszta kierowców może zmieniać barwy** – na zakończenie, a czasem i w trakcie sezonu.

Młodzi mają pod górkę

Na torze jest sympatycznie i profesjonalnie. Twórcy chwalą się, że pod względem modelu jazdy (a zwłaszcza przyczepności nagrzewających się i ścierających opon) ich dzieło zbliżyło się już do poziomu czysto symulacyjnych produkcji. Z drugiej strony szeroka gama asyst pozwala spokojnie (i szybko) pościgać się na padzie – tak asfaltowym wyjadaczom, jak i świeżym entuzjastom naszego drugiego narodowego sportu (ale na razie fetowanego po cichu i na smutno lub w ogniu werbalnej artylerii celowanej w stajnię Claire Williams).

Po długich latach szlifowania i dokładania zawartości F1 2019 to już prawdziwy, wielodziedzinowy kombajn, w którego menu głównym można znaleźć i całą sekcję poświęconą oglądaniu zawodów esportowych, i wystawę bolidów współczesnych i historycznych, a także m.in. kalendarz z zaznaczonymi terminami zawodów w świecie Formuły 1 i 2 (cyfrowych i spalinowych). A skoro mowa już o „młodszej" serii, istnieje możliwość rozegrania tak pojedynczych wyścigów, jak i całego sezonu za kółkiem narowistych bolidów Dallary. Wydawałoby się, że awans do wyścigowej ekstraklasy wiązałby się z maksymalnym zwiększeniem poziomu trudności opanowania auta na torze (Robert miałby zresztą coś do powiedzenia na ten temat), ale **spróbujcie okiełznać bez asyst znacznie mniej przyczepne bolidy F2!** Świetna sprawa!

Chrupie, ale jedzie

Grałem na PS4, i to jednej z tych starszych. Z jednej strony więc mogłem docenić nowy silnik oświetlenia, który całkiem udanie zamienił „płaski" wygląd scen rozgrywanych wieczorem, przy sztucznym oświetleniu na coś, co można na pierwszy rzut oka pomylić z transmisją w telewizji. Z drugiej nie uszło niemniej mojej uwadze również to, że konsoli zdarzało się spóźnić z doczytaniem np. obsługi bolidów podczas przedwyścigowej prezentacji na prostej startowej (równie opieszale zdarza się jej renderować efekty nakładanych filtrów podczas obróbki zdjęć w trybie foto). Podzespoły lubią się też zakrztusić, generując deszcz na ulicach Monako, ale z drugiej strony strugi wody lejącej się na kask z nieba i spod kół jadących z przodu bolidów już od kilku lat w serii F1 wprowadzają w zachwyt.

Codemasters znowu, jak w poprzednich latach, udało się stworzyć najlepszą część serii – tym razem wydaną również sporo wcześniej niż w standardowej dotychczas końcówce sierpnia. I choć po krótkiej wiosennej euforii ogląda się nad Wisłą tegoroczny sezon z rozczarowaniem, a gra Brytyjczyków co i raz plasuje Williamsy bliżej środka stawki, jest to fantazja, w którą warto się ponownie zanurzyć. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

+ interesująca integracja F2 i fabuły do kariery
+ znakomite tryby multi
+ nowe, ładne oświetlenie wieczorem
+ jest wreszcie i Robert!

− „fabuła" kariery szybko się rozmywa
− PS4 miewa problemy z płynnością
− sporo drogich skórek do dokupienia

PEGI 12

PRODUCENT: SANDLOT
CENA: 215 ZŁ (PC), 209 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4440/AMD A10-7850K, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760 2 GB/AMD RADEON HD 7970 3 GB

MRÓWY! • PAJĄKI! • UFO!

地球防衛軍

EARTH DEFENSE FORCE 5

Koszmarna gra, polecam każdemu: **Eugeniusz Siekiera**

Spokojnie, wszystko pod kontrolą. Proszę się rozejść.

Z nieba spada eskadra latających spodków, na budynki wspinają się olbrzymie mrówy, w oddali skaczą pająki o rozmiarach ciężarówki. Salwy z wyrzutni rakiet rozrzucają spalone truchła w powietrze, wieżowce walą się jak domki z kart, moi kamraci sypią czerstwymi tekstami, a moje palce nie schodzą ze spustu. Skala chaosu, bezładu i absurdu jest tu gargantuiczna. To takie Shadow of the Colossus kiczu, tandety i masowej rozwałki.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 6

+ odprężająca, ale angażująca rozwałka
+ rozbrajająco, ale zamierzenie głupia
+ zawartości jest tu tyle, że starczyłoby na kilka gier
+ lepiej zoptymalizowana niż wersja na PS4

− niezmiennie paskudna grafika
− fabuły w zasadzie nie ma, ale czy komuś jest potrzebna?
− jeśli drażni cię kicz i tandeta, nie tykaj nawet kijem

Trochę nam się pomieszała kolejność, bo w czerwcowym numerze recenzowaliśmy Earth Defense Force: Iron Rain, a dopiero teraz pełnoprawną „piątkę", która swą premierę na PS4 miała w grudniu. W zalewie przedświątecznych hitów jakoś nam umknęła, ale debiut wersji PC to dobra okazja, by nadrobić tę haniebną zaległość, z czym zapewne zgodzą się wszyscy czterej fani kiczowatych strzelanek z wielkimi robalami.

Fabuła? Zbędna

Wspomniany Iron Rain był odpryskiem od głównej serii, za którym stało inne studio, część piątą z kolei stworzyli ojcowie marki, więc nie ma niepotrzebnych udziwnień, zbierania kryształów na pobojowisku i wykupywania klamotów za zebraną gotówkę. W EDF5 loot jest losowy, a progres następuje płynniej, więc nasze kieszenie szybciej zapełniają się nowymi zabawkami. Inne różnice tyczą się fabuły. Scenarzyści z Yuke's starali się jakoś połączyć kolejne misje, klejąc je na ślinę i słowo honoru, ale zawsze. Sandlot tradycyjnie nie zawraca sobie głowy takimi pierdołami, gdy rozwałka czeka, mamy więc jedynie jakieś strzępy historii o najeździe kosmitów. **Opowieść zwyczajowo jest pretekstowa, grafika jak zawsze koszmarna**, a otoczenie to mieszanka szpitalnej sterylności i kartonowych makiet, które jako szczeniak kleiłem z pudełek po butach na zajęciach zpt.

W swej niszy EDF5 jest bezkonkurencyjny.

Ups, chyba nas zauważył.

Demolka? Koncertowa

Grunt, że wszystkie te makiety można rozwalić ze szczętem, równając miasto z ziemią. Model zniszczeń, choć uproszczony, daje naprawdę mnóstwo frajdy. O dziwo, **edycja PC działa lepiej niż wersja na konsoli macierzystej**. W chwilach największych zadym, czyli w gruncie rzeczy przez znaczną część gry, animacja nie przycina tak brutalnie, jak w oryginale. Oczywiście wiele zależy od bebechów w kompie, tak czy inaczej konwersja jest wzorowa i w tej materii trudno byłoby się do czegoś przyczepić.

EDF5 jest napakowany zawartością po brzegi. **Misji jest ponad setka, broni jakaś szalona, niepoliczalna ilość, do tego cztery klasy postaci**, które pozwalają na obieranie bardzo zróżnicowanych strategii, do każdej bowiem przypisano indywidualne uzbrojenie. Ranger będzie najbardziej uniwersalnym wyborem, wing diver z jet packiem jest dobrą opcją dla miłośników szybkich i mobilnych postaci, fencer to klasyczny tank, więc jest koszmarnie powolny, ale dysponuje najbardziej śmiercionośnym arsenałem, z kolei wyposażony w systemy komunikacji air raider idealnie sprawdzi się jako uzupełnienie zgranej drużyny (możemy grać solo, w 4-osobowym co-opie lub z kumplem na podzielonym ekranie).

Można się nabijać z absurdalnych założeń, niedzisiejszej oprawy i prymitywnej rozgrywki, bo to wszystko prawda. Nie zmienia to jednak faktu, że **EDF5 doskonale robi to, do czego został stworzony – dostarcza kilkudziesięciu godzin cieszącej gracza bezpretensjonalnej rozwałki wypchanych adrenaliną**. W swej niszy jest bezkonkurencyjny, to po prostu arcydzieło tandety. Spośród najgorszych gier, w które zapewne nigdy nie zagracie, ta jest jedną z najlepszych. |CDA|

PEGI 12

PRODUCENT: JO-MEI GAMES
CENA: 70 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4), 89 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2120 3,3 GHZ/ AMD PHENOM II X4 965 3,4 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7850

PLATFORMÓWKA • DEPRESJA • EMOCJE

SEA OF SOLITUDE

A kuku panie kruku...

Stylowa grafika – bez dwóch zdań.

Szuka przyczyny: **Krigore**

Kto powiedział, że gry muszą być wesołe? Że z ekranu ma wykwitać radość, a my uśmiechami witać kolejne lokacje i pozytywnie nastawionych do życia bohaterów? Niekiedy jest zupełnie inaczej. Wówczas elektroniczna rozrywka przypomina rozdrapywanie strupów na nodze.

Krzywdzące byłoby stwierdzenie, że temat depresji w grach stał się modny. Osobiście wolę twierdzić, **że gry – jako medium – dojrzały na tyle, iż nie boimy się już za ich pośrednictwem mówić o tematach trudnych i kwestiach, jakie dla wielu są bolesne**. Relacje z bliskimi i komplikacje, jakie się z tym wiążą, z całą pewnością do tego zestawu należą.

Słuchać i nie słyszeć

To historia Kay, młodej dziewczyny, która z jakiegoś powodu zmieniła się w potwora. Obrosła w dziwaczne, czarne pióra, jej skóra przybrała odcień węgla, a oczy jarzą się czerwienią typową dla bestii z piekieł. Dziewczyna cały czas balansuje na granicy dwóch światów: słonecznego, pozbawionego zagrożeń, jak i mrocznego, pełnego niebezpieczeństw. I podczas wędrówki przez świat Sea of Solitude przez cały czas próbuje nie dać się pochłonąć ciemności.

Patrząc od strony rozgrywki, **jest to stosunkowo prosta platformówka**. Świat gry – wspomniana wcześniej swoista hybryda nocy i dnia, światła i mroku, pogody i niepogody czy w końcu zimy i lata – to przynajmniej początkowo zalane wodą miasto. Niby inspirowane Berlinem, skąd pochodzi autorka gry, w praktyce jednak szybko okazuje się, że tereny te są dość zróżnicowane, bo i przepłyniemy się kanałami jak – nie przymierzając – w Wenecji, nasze stopy zmrozi śnieg, ale przebiegniemy się też opuszczonymi, ponurymi gmaszyskami czy nawet plażą. Nie ma tu niczego, co zaskoczyłoby stopniem trudności lub stanowiło wyzwanie dla gracza oblatanego z padem. To raczej taka poetycka, oniryczna wręcz opowieść z niespieszną rozgrywką polegającą częściowo na wędrówce i odkrywaniu kolejnych elementów historii, częściowo zaś – na unikaniu niebezpieczeństw.

Byle do przodu

Przed twórcami stanęło nielicho trudne pytanie: jak oddać zmagania z depresją, by nie popaść w banał? Cóż, wyszło całkiem zgrabnie – właśnie ze względu na przyjętą formułę opowieści. Momenty konfrontacji zdarzają się tu w zasadzie sporadycznie. Kay przez większość czasu po prostu unika starć – czy to przeskakując między platformami nad wodną kipielą, w której pływają wrogowie, czy to lawirując między zjawami i z rzadka tylko lękami głównej bohaterki i zarazem źródła jej problemów.

To osobliwa wiwisekcja bohaterki i jej relacji rodzinnych.

Nie ma tu jakiejś jednej drogi i wielkiego przeciwnika do pokonania. To okruchy historii, które wraz z kolejnymi lokacjami składają się na skomplikowany obraz relacji między bohaterką a jej bliskimi. Pełnymi niezrozumienia, ignorancji, egoizmu, powierzchownej uwagi i bolesnych konfrontacji. W **kilku miejscach gra robi wrażenie i trąca emocjonalne struny** – szczególnie już, kiedy trafimy na momenty zbieżne z własnymi doświadczeniami. To jednak siłą rzeczy kwestia indywidualna.

Równocześnie jednak **czasami Sea of Solitude trąci banałem, siląc się na aż nazbyt prostacko wytłumaczone metafory**. Tego nie udało się uniknąć – specjalnie fakt ten jednak nie razi, a gra koniec końców pozostawia po przejściu obraz ciekawej, oryginalnej i refleksyjnej opowieści. Cholernie krótkiej niestety, bo **da się ją przejść w mniej niż cztery godziny, co jak na tytuł kosztujący siedem dych jest takie sobie**. Szkoda – ale ponoć to dopiero pierwszy epizod i nie dość, że docelowo pogramy dłużej, to i pewnie w przyszłości w paczce będzie taniej. |CDA|

OCENA
7+
GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ oryginalny gameplay
+ prosta, ale urzekająca stylem grafika
+ w kilku momentach łapie za serducho
+ fajne przesłanie...
– ...choć gra miejscami jest jednak trochę banalna
– krótka

PEGI ?

PRODUCENT: HI-BIT STUDIOS
CENA: 36 ZŁ (PC), PS4, XBO, NS – PREMIERA PRZED NAMI
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL I5+, 4 GB RAM, INTEL HD 4000

ZRĘCZNOŚCIOWA • SENTYMENT DO RETRO

198X

Na co komu kombosy? Kiedyś system walki bazował na jednym przycisku i nikomu to nie przeszkadzało.

Wspominał stare dzieje: **Eugeniusz Siekiera**

198X to nie tyle gra, co pakiet demek opakowanych metahistorią odwołującą się do idyllicznych wspomnień z przełomu lat 80. i 90., kiedy to życie wydawało się prostsze, świat bardziej poukładany, a gry – jeśli nie lepsze – to na pewno bardziej oddziałujące na wyobraźnię.

To jednocześnie krótki list miłosny skierowany do wszystkich zgredów, którzy w owych czasach zaczynali swoją przygodę z wirtualnym światem, ogrywając bez opamiętania takie hiciory jak Final Fight, R-Type, OutRun, Ninja Gaiden (tego klasycznego 2D) czy Dungeon Master. Pierwiastek każdej z nich znajdziecie w 198X.

Dla każdego coś miłego

Rozgrywka jest bandycko krótka, ale zróżnicowana. Każdy poziom rozgrywamy w innej konwencji – **mamy tu przekrój tych gatunków, które królowały w erze osiedlowych salonów gier i komputerów ośmiobitowych**. Pierwszy rozdział rzuca nas na peron metra i sąsiadującą z nim ulicę, gdzie w skórze młodego zawadiaki obijamy mordy napotkanym gangusom. Beat 'em up jak się patrzy, z banalnym, jednoklawiszowym systemem walki, burgerami poukrywanymi w śmietnikach i minibossami z własnym paskiem życia. Chwilę później mkniemy przez przestrzeń i czas w klasycznym shmupie, gdzie salwami laserowych pocisków posyłamy na glebę kolejne fale stateczków i robotów nadlatujących z prawej strony ekranu. Nie ma miejsca na myślenie, nie ma miejsca na błąd, liczy się wyłącznie refleks i celne oko. Po dwóch wymagających poziomach znów lądujemy za sterami, ale zmienia się perspektywa. Za kółkiem sportowej maszyny przypominamy sobie czasy, gdy nikt nie słyszał o Need for Speed, szczytem realizmu był Test Drive, a i tak wszyscy młócili jak szaleni w Lotusa i OutRun.

Po ukłonie w stronę arcade'owych ścigałek przejmujemy kontrolę nad wojownikiem ninja, bohaterem dwuwymiarowego slashera, który pędzi na złamanie karku, skacze po platformach i wywija kataną. Ostatnia sala w tym osobliwym muzeum staroci należy do klasycznego dungeon crawlera, w którym pałętamy się po surowych lochach celem usieczenia trzech smoków i kilku innych maszkar. Z uwagi na wpisaną w gatunek toporność finalny rozdział trwa najdłużej, ale i tak wszystkie te wspominki mijają szybciej niż przeciętny seans filmowy.

Moda na retro

Mogłoby się wydawać, że 198X ma ambicję, by w pigułce streścić całą branżową spuściznę z czasów, gdy gry dopiero przenikały do szerszej świadomości, stając się rozrywką dla mas. Byłaby to jednak próba dość karkołomna, bo jak na przestrzeni niespełna dwugodzinnego gameplayu upchnąć kilkanaście lat rozwoju tego medium? **W efekcie wyszedł bardziej blok reklamowy, który przypomina, jak to drzewiej bywało, a nie rzetelne kompendium wiedzy.** I chyba taki cel twórcom przyświecał, co zdają się sugerować fabularne wstawki, które upchnięto między kolejnymi poziomami. Te zilustrowano genialną ambientową muzyką i całkiem przyjemnym pixel artem, a pisze to facet, który na widok zupy z pikseli mimowolnie łapie za siekierę.

List miłosny do zgredów.

Obcowanie z tym skromnym projektem jest jak oglądanie clipu Kavinsky'ego, na którym muzyk w swej wysłużonej szkolnej bluzie, niemodnej fryzurze i czerwonym Ferrari Testarossa tnie przez uśpione miasto w rytmie własnej aranżacji. Wiesz, że ta fryzura, i ta bluza, i ten samochód, i ta muzyka to relikty należące do przeszłości. Ale morda ci się cieszy, bo to też twoja przeszłość, czasy, które doskonale pamiętasz i które dobrze wspominasz, nawet jeśli Ferrari Testarossa oglądałeś jedynie na obrazku z gumy Turbo. |CDA|

198X

OCENA
6+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 8

+ nieźle gra na sentymentach
+ przekrój przez pięć różnych gatunków
+ kapitalna ilustracja muzyczna
+ przyjemny dla oka pixel art

– żadna z minigierek nie angażuje na dłużej
– to bardziej sentymentalna podróż niż gra w sensie ścisłym

PLFON

Świat w zasięgu

PLFON od ponad 10 lat rewolucjonizuje rynek telekomunikacyjny w Polsce. Jako jeden z pionierów telefonii internetowej w naszym kraju – technologii na wielu polach lepszej od tradycyjnych rozwiązań.

Kiedy w 2007 roku PLFON zawitał nad Wisłę, niewiele osób rozumiało jego oczywiste zalety. Ponad dekadę później, gdy niemal cała powierzchnia Polski znajduje się w zasięgu szybkiej sieci LTE, wygląda na to, że nastał czas telefonii internetowej.

Jakie są bowiem największe wady tradycyjnych operatorów? Przede wszystkim brak mobilności – telefon jest przywiązany do miejsca, w którym została założona linia telefoniczna, a jej przenosiny nastręczają sporo trudności. Tymczasem wraz z technologią VoIP nasza linia jest zawsze tam, gdzie mamy dostęp do komputera z zainstalowanym oprogramowaniem Peoplefone'a (jak brzmi pełna nazwa firmy) i połączenia z internetem. Istnieje także możliwość korzystania ze stacjonarnego aparatu lub specjalnego telefonu IP. Najbardziej mobilnych ucieszyć powinien natomiast fakt, że wraz z odpowiednią aplikacją, PLFON-a można używać także z poziomu smartfona.

Co wyróżnia PLFON-a?

Choć w swojej ofercie Peoplefone posiada również rozwiązania dla kilentów indywidualnych, to swoje usługi kieruje przede wszystkim do przedsiębiorstw. Za sprawą PLFON-a w łatwy sposób można usprawnić komunikację wewnątrz firmy, szczególnie, jeśli praca w niej opiera się na częstych podróżach. Wówczas nic nie będzie stało na przeszkodzie, by w ramach jednej usługi komunikować się z pracownikami rozsianymi po całym kraju, a nawet świecie. Podobnie jest w przypadku komunikacji z klientami – zawsze można nas zastać pod jednym numerem, nawet w podróży.

Peoplefone ma w swym portfolio usługi abonamentowe, np. FONBox Biznes – wirtualną centralę telefonii VoIP, która poza obsługą kilkudziesięciu numerów, rozszerza możliwości przedsiębiorstw choćby o numerację międzynarodową czy nagrywanie rozmów. Skompliowanie tak wielu usług w jedną znacząco obniża koszty i pozwala wykorzystać możliwości dowolnego urządzenia, które w obrębie firmy na pewno jest już wykorzystywane.

Telefonię internetową bezsprzecznie można więc nazwać przyszłością. Przyszłością, którą PLFON oferuje już dziś.

PYTANIE DO EKSPERTA

Czy VoIP ma szansę konkurować z usługami komórkowymi w dużych firmach?

Paweł Żelazny (regionalny kierownik sprzedaży PLFON): Odpowiedź nie jest jednoznaczna, ponieważ w wielu firmach możemy spotkać obie te technologie jednocześnie. W tego typu sytuacjach telefonia VoIP i telefonia komórkowa nie konkurują, gdyż pełnią zupełnie inne role. Przewagą GSM jest przede wszystkim ich dostępność, gdyż każdy z nas ma takie urządzenie w kieszeni, a korzystanie z niego jest szybkie i komfortowe. Oczywiście istnieją aplikacje VoIP, z których można korzystać na telefonie komórkowym, ale ich działanie zależne jest od sieci komórkowej, jednakże w jakimś stopniu możemy zastąpić standardową komunikację telefonią VOIP. Zdecydowanie bardziej widoczna przewaga VoIP ukazuję się w momencie, kiedy oczekujemy sprawnej komunikacji wewnątrz firmy lub gdy zależy nam na profesjonalnej obsłudze klienta. Tutaj do głosu dochodzą zaawansowane funkcjonalności takie jak: numeracja międzynarodowa, nagrywanie połączeń, system IVR, czy chociażby przekierowanie połączeń. Obecne usługi mobilne nie oferują tego typu rozwiązań, więc duże firmy główną część komunikacji przenieśli na telefony stacjonarne.

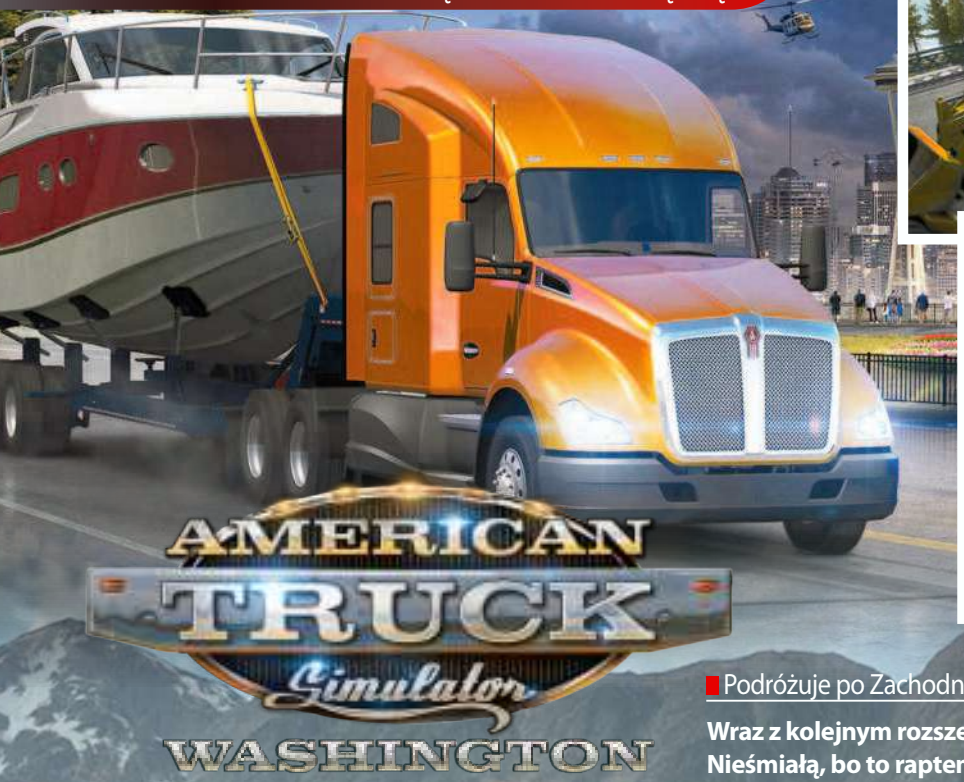
FOT. 123RF/VASIN LEENANURUKSA; ARTYKUŁ PRZYGOTOWANY WE WSPÓŁPRACY Z PARTNEREM

PEGI 3

PRODUCENT: SCS SOFTWARE
CENA: 40 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, DUAL CORE 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTS 450

SYMULATOR • AMERYKAŃSKIE CIĘŻARÓWKI TEŻ RZĄDZĄ



Niemal cały Waszyngton na jednym screenie. Mnóstwo zieleni, wiele skał, sporo wody.

Nowe rozszerzenie czaruje naturą. Gdzie nie spojrzeć, tam lasy, góry, rzeki.

Podróżuje po Zachodnim Wybrzeżu: **Eugeniusz Siekiera**

Wraz z kolejnym rozszerzeniem kontynuujemy nieśmiałą ekspansję. Nieśmiałą, bo to raptem szósty stan z pięćdziesięciu. Ale za to jaki!

Położony na północnym zachodzie Waszyngton wydaje się dość niepozorny – nie przytłacza rozmiarami, nie wodzi na pokuszenie plejadą znanych miast. Skromna fasada nie przekreśla jednak jego zalet – to bodaj najbardziej zróżnicowane rozszerzenie z dotychczasowych, a z uwagi na walory przyrodnicze, najpiękniejsze z nich.

Jako że liczby czasem mówią więcej niż słowa, kilka najważniejszych statystyk. Najnowsze DLC do czeskiego hitu dostarcza wiele dobrego. Niemal 4 tysiące mil dróg to rzecz bezsprzecznie najważniejsza, ale nie bez znaczenia pozostaje 16 dużych miast, ponad 20 mostów i, rzecz jasna, niezliczona liczba firm, do których dostarczamy zamówiony towar. Na marginesie – jeśli kogoś drażni brytyjski system miar, w ustawieniach można go zmienić na bliższy nam system metryczny, dzięki czemu asystent drogowy wszelkie odległości i ograniczenia prędkości przeliczy na kilometry.

Evergreen State

Waszyngton jest nazywany stanem wiecznie zielonym i w istocie coś w tym jest, bo piękno natury to największa atrakcja omawianego dodatku. Zniewalające pasma górskie, które majaczą na horyzoncie, szczególnie dostojnie prezentują się w promieniach wschodzącego słońca, gęste, zielone lasy zdają się zajmować każdy wolny cal przestrzeni, a tam, gdzie natura poddała się woli człowieka, możemy oglądać ciągnące się kilometrami pola uprawne, winnice, sady lub gospodarstwa rolne. Ziemię raz za razem przecinają rwące rzeki, nieco spokojniej i dostojniej prezentuje się oceaniczna tafla, którą podziwiamy, mknąc osławioną U.S. Route 101.

Twórcy ruszyli w teren i odrobili zadanie domowe jak należy, dlatego też na trasach znajdziemy multum charakterystycznych punktów i miejsc. Można zrobić sobie wirtualną wycieczkę nad zaporę Grand Coulee, przejechać przez most Deception Pass, z Port Townsend przepłynąć promem do Coupeville Ferry Dock, a wisienkami na torcie są monumentalne Mount Rainier, najwyższy szczyt Gór Kaskadowych, oraz Góra Świętej Heleny, będąca w rzeczywistości czynnym wulkanem.

Szczegółowość na medal

Dzikie pejzaże, które rozpościerają się za szybą szoferki, znacznie silniej oddziałują na zmysły niż centra nawet największych aglomeracji. Te jednak również wypadają na plus. Najbardziej znanym miastem jest oczywiście Seattle; jak na standardy tej marki to prawdziwy moloch. Pozostałe mieściny są znacznie mniej zaludnione, a plątanina ulic jest tym samym skromniejsza, cieszy natomiast, że nawet mniejsze miejscowości mogą się pochwalić najbardziej rozpoznawalnymi zabudowaniami.

Zdaję sobie sprawę, że omawiane dziś DLC nie może się pochwalić podobną skalą rozmachu co recenzowany pół roku temu Bałtycki szlak (rozszerzenie do ETS 2), ale i cena w tym przypadku jest odpowiednio niższa. Stosunek oferowanej zawartości do kwoty, jaką trzeba wysupłać z portfela, oceniam więc podobnie. Niepokoić może co innego. Choć systematyczność dorzucania kolejnych terenów trochę się poprawiła (na Oregon czekaliśmy niemal rok, na Waszyngton „tylko" osiem miesięcy, a twórcy właśnie zapowiedzieli, że jeszcze w tym roku do puli atrakcji dołączy Utah), to w moim odczuciu wciąż trwa to zbyt długo. Marzy mi się epicka trasa przez całe Stany Zjednoczone, ale w tym tempie będzie to możliwe za kilkanaście, jeśli nie kilkadziesiąt lat. Patrząc na mój pesel, obawiam się, że mogę nie dożyć. |CDA|

Najnowsze DLC dostarcza naprawdę wiele dobrego.

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 6

+ nowe tereny są niezwykle malownicze
+ szczegółowo odwzorowane miasta
+ mnóstwo charakterystycznych, rozpoznawalnych miejsc
– zbyt długo trzeba czekać na kolejne rozszerzenia

PEGI 12

PRODUCENT: BONUSXP
CENA: OK. 75 ZŁ (PC, PS4, NS), 93 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP (LOKALNIE)

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO 2 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA 256 MB SM 4.0

RETRO • PRZYGODOWA • AKCJA • RZUT IZOMETRYCZNY

STRANGER THINGS 3 THE GAME

Zdziwniał: **krigore**

To gra, która wygląda, jakby przywędrowała z krainy SNES-a. System Nintendo pochodzi z początku lat 90., akcja serialu zaś toczy się w latach 80. – nieścisłość tę można jednak wybaczyć: tytuł stworzony w oparciu o najświeższy sezon Stranger Things po prostu nie mógł wyglądać inaczej.

Centrum handlowe to miejsce, w którym kupimy colę do regenerowania energii.

Tłuczemy Ruskich. Dużo Ruskich.

Co tu dużo mówić: za grafikę daję dziewiątkę. Na samą myśl o tym, **jak cudownie retro ta gra wygląda**, to mi się japa cieszy, a wspomnienia prowadzą do czasów, gdy siedziałem jako dzieciak na niewygodnym tapczanie, wlepiając się w obrazy generowane przez Pegasusa. Jest bardzo klimatycznie, pixel art miejscami zadziwia, a wszystko narysowano tak, że ci, co serial widzieli, w mig się odnajdą w grze. Właśnie...

Nie do góry nogami, a obok

Jak nie oglądaliście trzeciego sezonu, to nawet nie uruchamiajcie The Game. **To jeden wielki spoiler.** Akcja dość wiernie trzyma się historii kolejnych odcinków, my zaś podążamy główną osią fabuły i wypełniamy dziury pomiędzy pokazanymi tam zdarzeniami. Scenarzyści po prostu wzięli skrypt dzieła Netfliksa i twórczo go rozszerzyli, dodając konieczność wykonania szeregu czynności, żeby pchnąć akcję do przodu, a jednocześnie zająć gracza czymś więcej niż tylko klepaniem tego samego co w TV. To różnego rodzaju questy wpasowane w już wcześniej znane wydarzenia. Przykładowo musimy dostać się do domu Harpera, żeby nastolatki mogły porandkować, czy znaleźć klucze, by nasi bohaterowie mogli cichaczem wejść do kina. W serialu tego rodzaju problemy nie istniały, tu z kolei musimy nadłożyć drogi i przetrząsnąć okoliczny las w poszukiwaniu wejścia lub magazyny, by znaleźć brakujący pęk kluczy. Siłą rzeczy wydłuża to fabułę, ale i wypełnia ją aż nadto dodatkowymi wyzwaniami.

Stranger Things 3: The Game jest przygodową grą akcji, gdzie prowadzimy dwójkę bohaterów. Im dłużej gramy, tym więcej postaci z serialu się pojawia, a dodatkowo możemy ich w każdej chwili zmieniać, wybierając sobie najbardziej nam pasujących z całej paczki. Każde z nich dysponuje zróżnicowanymi pod względem zasięgu, sposobu zadawania obrażeń czy szybkości atakami (w tym specjalnymi). Zabawa zaś polega na pokonywaniu wrogów oraz wypełnianiu pchających do przodu fabułę wspomnianych wcześniej zadań – co niekiedy nakłada konieczność wędrowania po okolicy jak hobbit – w tę i nazad. O dziwo, **mimo dość ubogiej tak naprawdę formuły, gra się dobrze**. Miejscami oczywiście czuć przesadę: przykładowo takich Rosjan w grze jest więcej niż brzózek w lasach, a proste sceny z serialu rozrastają się czasem do barokowo rozpisanych manewrów – koniec końców jednak jest bardzo sympatycznie i **fani serialu powinni być zadowoleni**.

Jest paczka, jest impreza

Rozgrywkę na pewno wzbogaca crafting. W grze, jak w starych Falloutach, mamy dużą, rozrysowaną na zasadzie schematu mapę, na której zaznaczono kolejne lokacje. Te ostatnie w miarę postępów złazimy wzdłuż i wszerz, znajdując porozrzucane tu i ówdzie przedmioty. Jeśli zgromadzimy komplet opisany przepisem widocznym w menu gry – tworzymy przedmiot specjalny, który wzmacnia daną postać lub rodzaj postaci – np. wszystkich chłopaków. W ten sposób można sobie dodatkowo dostosować ekipę, choćby wzmacniając najczęściej używane umiejętności. Niby nic wielkiego, a motywuje do baczniejszego rozglądania się po lokacjach. Mamy też parę innych uprzyjemniaczy zabawy: szukamy krasnali ogrodowych, hakujemy zamki, otwieramy drzwi ruchomymi platformami czy sterujemy elektrycznością za pomocą przełączników. **Jest tu wszystko, czego można się spodziewać po produkcji z gatunku retro.**

W grze mamy napisy w rodzimym języku. O więcej trudno, bo oprócz muzyki udźwiękowienie jest bardzo skromne. Polska wersja językowa, nie licząc sporej wtopy w menu (w kontekście gry „party" to ekipa, ew. drużyna, a nie... impreza, jak tam napisano), wyszła całkiem fajnie. To ostatnie stwierdzenie zresztą pasuje i do całej gry. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 5

+ klimat serialu
+ cudowny posmak retro
+ fabuła ostatniego sezonu Stranger Things...

− ...co równie dobrze może być wadą, bo w sumie wszystko wiemy już na starcie
− dość powtarzalna na dłuższą metę walka
− czasami czuć, że twórcy przesadzili z wypełniaczami

PEGI ?

PRODUCENT: BIG CHEESE STUDIO
CENA: 71 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 X64, I5 3550/FX-8350, 6 GB RAM, GTX 660TI/R9 270X

SYMULATOR KUCHARZA • FPP • STRES!

Cooking Simulator

Przeszedł kuchenną rewolucję: Smuggler

Muszę podziękować twórcom tej gry, czyli polskiemu Big Cheese Studio. Swoim debiutanckim dziełem sprawili, że odzyskałem wewnętrzny spokój. Tzn. dzięki niemu znalazłem odpowiedź na pytanie, które męczyło mnie od lat.

Zdradzę wam mój wstydliwy sekret – **uwielbiam oglądać kulinarne reality show**. Zaliczyłem wszystkie polskie sezony „MasterChefa" (włącznie z wersją „Junior") i „Top Chefa" oraz „Hell's Kitchen", a także sporo odcinków edycji amerykańskich, australijskich i brytyjskich. I w głębi duszy czasem się zastanawiałem, czy nie powinienem był, dawno temu, miast wgapiać się w ekran komputera i wprawiać się w pisaniu recenzji, zająć się kucharzeniem – bo zawsze mnie bawiło tworzenie nowych potraw, lubię sobie w kuchni poeksperymentować. A tu proszę, po spędzaniu jakichś 15-20 godzin na wirtualnym szefowaniu wiem już, że to zdecydowanie nie dla mnie. Bo to żadna przyjemność – raczej koszmar!

Jak w prosty sposób dostać nerwicy? Zagraj w to!

Moja babcia zrobiłaby to lepiej. A ona nie żyje!!!(*)

Nie pamiętam, by jakakolwiek inna gra, z którą miałem do czynienia przez 23 lata swej dziennikarskiej kariery, **wprawiła mnie w równie głęboką frustrację już na etapie tutoriala**. A uprzedzam, że bez jego zaliczenia nawet nie próbujcie grać, bo nie macie szans. Miałem wrażenie, że ona na początku robi wszystko, co tylko można, by grającego do siebie zniechęcić. To chyba wina przesadnego, acz dość specyficznie pojętego realizmu (ot, z jednej strony muszę obrócić szpatułkę o 180 stopni, by przewrócić stek na drugą stronę, ale już ziemniaki prosto z worka lądują na moim talerzu obrane i umyte) i sterowania. Bo kucharz, w którego się wcielamy, ewidentnie ma na początku tylko jedną i to maksymalnie lewą rękę. (I to świadome zamierzenie twórców, bo z czasem szef kuchni nabiera wprawy, a jego ruchy stają się żwawsze i precyzyjniejsze). W efekcie już przy próbie, a raczej kolejnych próbach, sporządzenia swego pierwszego dania ku*wiłem przed monitorem nie gorzej niż Gordon Ramsay podczas wydawki. Ale po jakimś czasie zacząłem czuć bluesa i w końcu uznałem, że jestem gotów, by wejść w tryb kariery. Biedny ja.

Bo zupa była za słona!!!

Ta wołowina jest tak surowa, że jeszcze robi „muu!"

Trafiamy bowiem do restauracji z gatunku tych, gdzie po wejściu na zaplecze Magda Gessler robi wielkie oczy i wznosi ręce w geście przerażenia. Zapyziała, zdekapitalizowana i, sądząc z pewnych subtelnych oznak (np. gaśnicy w piekarniku), prowadzona wcześniej przez jakiegoś psychopatę. (Zwróćcie uwagę na przyczepione tu i tam żółte karteczki – pełnią funkcję informacyjną, wnosząc też tzw. „efekt komiczny", choć styl i poziom części zawartych tam żartów nie każdemu przypadnie do gustu). Zadaniem gracza jest podźwignięcie jej z finansowego i kulinarnego dołka – tzn. zdobycie aż pięciu gwiazdek jakości.

Ale jeśli myślicie, że oznacza to tylko harówkę w kuchni, to jesteście w błędzie. Bo tu będziecie wszystkimi – managerem i właścicielem w jednym, a także zaopatrzeniowcem i kucharzem, a nawet personelem pomocniczym (kuchnia się sama nie posprząta...). Moim zdanie **autorzy tu zdecydowanie przeszarżowali z liczbą rzeczy, które od razu zwalają na nasze głowy**. Szkoda, że nie dali możliwości powyłączania niektórych „atrakcji" w opcjach, bo teraz jedyny poziom trudności, jaki oferuje ten tryb, jest jak dla mnie iście hardkorowy.

Tym niemniej na początku nawet jakoś mi szło. Ale gdyby zmniejszyć liczbę kliknięć wymaganych do wykonania każdej czynności, to „flow" gry byłoby dużo płynniejszy, a zabawa bardziej satysfakcjonująca. Bo nieustanne, żmudne klikanie szybko robi się męczące, a do tego

(*) Śródtytuły to odzywki Gordona Ramsaya, rzecz jasna po wyeliminowaniu wulgaryzmów.

Nawet nie pytajcie... urwał nać!

„Robota pali mi się w rękach" nabiera tu specyficznego posmaczku.

Gazpacho. Bon appétit!

SMUGGLERS' KITCHEN

PROSTA I SZYBKA ZUPA CZOSNKOWA

Składniki na 2 porcje: *rosół ok. 0,75 l (może być z kostki) *2 kromki chleba *2 ząbki czosnku *2 jajka *olej/oliwa

PRZEPIS: Rozgrzej 2-3 łyżki oleju na patelni i podsmaż na nim chleb na złoto, odsącz na papierowym ręczniku, pokrój w dużą kostkę. Ząbki czosnku posiekaj na cieniutkie plasterki. Ułóż chleb i czosnek na talerzach. Zagotuj rosół, zmniejsz ogień i ostrożnie wbij do rosołu jajko. Wyjmij je po ok. 30 sekundach i połóż na talerz. (Białko powinno być ścięte, a żółtko nadal płynne). To samo zrób z drugim. Nalej zupy na talerze, starannie rozbełtaj łyżką jajka, odczekaj z 20-30 sekund. Smacznego!

wystarcza jeden niewłaściwy ruch/klik, by efekt kilku/nastu minut pracy poszedł w cholerę. Np. pieczołowicie wykonany stek ze smażonymi warzywami... zsunął mi się z talerza, gdy niosłem gotowe danie(**), bo niechcący go przechyliłem. Albo wrzucicie solniczkę do frytkownicy pełnej wrzącego oleju. Albo rozlejecie zupę. Albo... Na szczęście grę można zapisać w dowolnym momencie, co sprawiało, że po paru irytujących wtopach nauczyłem się jednego – **po każdej czynności rób zgrywkę!** Zgodzicie się ze mną, że nieustanny festiwal save/load to nie jest to, co tygrysy lubią najbardziej, gdy chcą się zrelaksować przy kompie...

Ten kurczak wygląda na starszego niż ja!

Lecz prawdziwe schody dopiero się zaczynają. W miarę jak nasza restauracja zyskuje reputację i gwiazdki, rośnie też liczba klientów i ich wymagania. Teraz trzeba robić kilka dań naraz, miotając się od kuchenki do grilla, od stołu do kolejnych garnków, pilnując, by nie wykipiało, by nie przesmażyć ryby, nie przypalić tarty, by wydać danie na czas... **Presja czasu jest tu niesamowita.** To naprawdę stresuje! (Stres rozładowujemy, ciskając nożami do tarczy na rzutki oraz włączając sobie muzykę – możemy zresztą skłonić grę, by odtwarzała nasze własne mp3 – albo nawet... demolując i podpalając kuchnię).

A jak już do restauracji przychodzi krytyk kulinarny... Zawsze bawiło mnie, jak w tych wszystkich Top Chefach szefowie kuchni dostawali małpiego rozumu i miotali się z obłędem w oczach, pichcąc dania dla takowego osobnika. A ów czepia się każdej pierdółki (zła prezentacja, jagnięcina zbyt sucha, warzywa rozgotowane, sos nie ma wyrazistego smaku, a do tego za długo czekał na danie...). Teraz ich rozumiem. Ale jeśli uda się go zadowolić, to „fejm" restauracji rośnie odczuwalnie. Tempo pracy i presja też. Stąd już w okolicy drugiej gwiazdki spasowałem, bo mam za dużo stresu w prawdziwym życiu, bym jeszcze sobie fundował go w „wirtualu" – a autentycznie się wkurzałem i klątem przed monitorem. Cóż, nadmierna immersja czasem może być wadą... Ale na szczęście jest w tej grze **tryb sandboksa. Tu bawiłem się naprawdę dobrze**, bo po prostu mogłem być kucharzem i niczym więcej. Mamy tam nielimitowaną kasę, niepsujący się sprzęt, dostęp do wszystkich – blisko 70 – przepisów, wszelkie składniki, upgrade'y tak kuchni, jak jej szefa itp. Do tego żadnej presji – robimy, co chcemy i kiedy chcemy. I tu, zapuściwszy sobie ulubione kawałki z playlisty, poczułem się błogo. Ale tylko tu.

Jedyne, co na tym stole nie budzi obrzydzenia – to obrus!

Gra doczekała się już kilku patchów, ale **po tej kuchni nadal biega nieco robactwa**. Ot, moja postać miała czasem inklinacje do blokowania się na każdej możliwej przeszkodzie. (Ale jak szedłem tyłem – było OK. ...enwizD). Gotujesz sobie spokojnie gazpacho, robisz save, a po reloadzie w garnku masz już np. barszcz. Śmieszne? Nie, gdy dostajesz za to po dupie i reputacji, bo klient czeka na zamówione gazpacho... A w tutorialu raz obraził się na mnie „podpowiadacz" i po prostu nagle sobie poszedł. (Albo się pochlastał, patrząc, jak koślawo kroję warzywa). Potrawy czasem przenikają przez talerz, magicznie znikają drzwi od lodówki, raz czy drugi gra się zawiesiła. Swoją drogą, pomimo całkiem sporych wymagań sprzętowych rozgrywka czasem potrafi przycinać.

Są też dziwne niedoróbki – np. wśród wielu dostępnych narzędzi kuchennych nie ma czegoś tak podstawowego jak chochla, więc zupę nalewamy prosto z gara (a że zawsze trzeba odmierzyć jej określoną ilość, to szansa schrzanienia zadania znacząco tu rośnie).

Powiem tak: jeśli dobrze znosicie presję, jeśli jesteście perfekcjonistami, jeśli uciekający czas i niepowodzenia was motywują, a nie zniechęcają; jeśli potraficie robić kilka rzeczy naraz i lubicie dłubać w bolącym zębie wykałaczką – do końcowej oceny śmiało dodajcie jeden punkt. I to jest gra dla was. Co do mnie, to chyba będę jakiś czas żywił się tylko zupkami instant, bo teraz po wejściu do kuchni od razu mocno skacze mi ciśnienie. **|CDA|**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- + Tryb Wolny (sandbox) to jest to!
- + dobrze symuluje stres i presję, pod jaką działa kucharz
- + szczypta humoru
- + można wstawić własną muzykę
- + niezła oprawa graficzna

- − frustrujące sterowanie
- − stresujący nadmiarem bodźców tryb kariery
- − klikamy, klikamy, klikamy, klikamy, klikamy...
- − save/load, save/load...
- − rozmaite bugi

(**) Raz nie wytrzymałem nerwowo, podniosłem wszystko z podłogi, położyłem na talerzu i zaserwowałem to danie... Smakowało!

PEGI ?

PRODUCENT: AGEOD
CENA: 140 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: TAK

PC: WINDOWS 7/8/10, PROCESOR 2 GHZ, 4 GB RAM, KARTA KOMPATYBILNA Z DIRECTX 9

GRAND STRATEGY • STAROŻYTNOŚĆ

FIELD OF GLORY EMPIRES

Symulacja bitwy w standardowej wersji gry. Posiadacze Field of Glory 2 będą mogli w starciach kierować oddziałami.

Chce pokoju, więc szykuje się do wojny: **DaeL**

Niecałe trzy miesiące po premierze gry Imperator: Rome małe studio Ageod rzuciło Paradoksowi wyzwanie. Field of Glory: Empires, tak jak tytuł Paradoksu, jest antyczną produkcją grand strategy, kładącą nacisk na wojnę. Akcja obu gier toczy się w basenie Morza Śródziemnego, w podobnych ramach czasowych. Od porównań nie da się uciec.

Każdy, kto zna historię Rzymu, wie, że przeobrażenie zastanego systemu politycznego wymaga współpracy trzech ambitnych mężów. W pewnym sensie Field of Glory: Empires jest rezultatem działania takiego triumwiratu. Stoją za nią bowiem nie tylko developerzy z Ageod, lecz także Partizan Press (wydawca planszowego oryginału) oraz... Byzantine Games, twórcy Field of Glory 2. Co mieli z Empires wspólnego ci ostatni? Cierpliwości. Zaraz do tego przejdziemy.

Kości zostały rzucone

Zacząć wypada bowiem od wojny. Jej prowadzenie jest jedną z najważniejszych części Field of Glory: Empires. I zrealizowano ją całkiem przyzwoicie. Gdy antyczne armie przenoszą się na pole bitwy, obserwujemy interesującą symulację starcia przeprowadzonego w dwóch lub trzech turach (faza walki na dystans, gdy w ruch idą kamienie, strzały czy też rzymskie pila; faza walki w zwarciu i ewentualny pościg, jeśli któraś ze stron pokiereszowała mocno przeciwnika). Rezultat zwarcia poszczególnych oddziałów ustalany jest na podstawie rzutów kośćmi, których liczba zależy od czynników takich jak jakość jednostki, ukształtowanie terenu, na którym toczy się bitwa, czy umiejętności dowódcy. **To prosty system, który nie daje graczowi możliwości bezpośredniej ingerencji w taktyczne starcie i pozostawia sporo losowi, ale spełnia swoje zadanie** nieco lepiej niż mechaniki przeniesione do Imperatora wprost z Europa Universalis 4.

A ponieważ ruchy wojsk na mapie kampanii są realizowane w systemie WEGO (tzn. wszystkie państwa egzekwują swe decyzje jednocześnie), wojna staje się zabawą w kotka i myszkę, w której będziemy krążyć swymi armiami, próbując złapać przeciwnika na dogodnym dla nas polu bitwy. Punkt dla Empires... ale da się go jeszcze podwoić.

Szczęśliwy, kto posiada

Posiadacze Field of Glory 2 mogą bowiem uruchomić poprzednią grę, przenieść do niej swoją bitwę, a następnie wczytać jej wynik do Empires. Pozwala to na bezpośrednie dowodzenie oddziałami i prawdziwe wpływanie na losy batalii. **Symulacje starć z FoG2 nie stoją może na równi z tym, co możemy zobaczyć w grach z serii Total War, ale na pewno są ciekawsze od tego, co Empires oferuje w wersji standardowej.** I gdyby engine FoG2 był stałym elementem Empires, nie wahałbym się przed wygłoszeniem na cześć gry jakiejś stosownej laudacji, bo strategia Paradoksu zostałyby zdeklasowana. Niestety metoda połączenia obu tytułów jest idiotyczna, marnuje

Prawdziwa gra strategiczna dla prawdziwych Rzymian.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 7

+ ciekawy system dekadencji
+ zróżnicowane frakcje
+ dobrze zrealizowane bitwy (szczególnie dla posiadaczy FoG2)

− brak porządnego samouczka
− nieintuicyjny interfejs
− brak polskiej wersji językowej

Oprawa graficzna nie rzuca na kolana, ale nie jest ona w grach strategicznych najważniejsza.

Jak wszystkim wiadomo, imperia rozpadają się przez dekadencję, pijaństwo i żarcie winogron.

kupę czasu, no i wymaga wydania dodatkowych 100 złotych na poprzednią część serii.

Trzeba też nadmienić, że poprzednia część nie jest dla Empires alternatywą. Nowa gra to w końcu grand strategy pełną gębą. Mapa kampanii nie służy wyłącznie przesuwaniu flot i armii. **Zarządzanie imperiami jest autentycznie zajmujące**, a każde państwo ma (inaczej niż w ganionym przeze mnie swego czasu Imperatorze) swój własny zestaw mechanik, ustrojów (jest ich aż 16) czy budowli (są ich setki). Każde stawia też przed graczem unikalne wyzwania – przykładowo Rzym jest podatny na wojny domowe. Wystarczyłoby wspomnieć jeszcze o świetnie zrealizowanej mechanice handlu i zaopatrzenia, by stworzyć obraz gry, która **potrafi wciągnąć na dziesiątki, jeśli nie setki godzin**.

Przez pot do gwiazd

Field of Glory: Empires ma jednak jeszcze jedną niespodziankę, dodającą grze odrobiny pikanterii. System progresji i regresji kulturowej. Każde państwo znajduje się na jednym z trzech poziomów cywilizacyjnych, z kolei każdy poziom cywilizacyjny ma pięć różnych faz – młodość, stabilność, chwalebność, starość i dekadencję. Szkopuł w tym, że szereg decyzji, na pozór koniecznych dla skutecznego zarządzania państwem, w istocie pchnie je w odmęty zepsucia, rozpusty i dekadencji. Ludzie będą wspominać złotą epokę, pogrążając się w zaspokajaniu niskich przyjemności. Cała chwała przeminie. To doprawdy fenomenalny system, dzięki któremu gracz ciągle musi mieć się na baczności i nigdy nie ma wrażenia, iż skonstruował niezwyciężoną machinę wojenną, zdolną podbić cały świat. W końcu nic nie trwa wiecznie.

Nie trwa wiecznie również prymat Paradoksu. Bo choć pod względem graficznym Field of Glory: Empires wygląda dość antycznie, mimo że samouczek jest do bani (lepiej przewertować 200-stronicową instrukcję), i w końcu wbrew dziwacznym pomysłom na łączenie dwóch gier w jedno – **produkcja Ageod zatriumfowała nad Imperatorem**. Nie wiadomo, na jak długo, bo Szwedzi już tam swoją ostatnią grę – na wniosek fanów – mocno przebudowują. Ale póki co – mamy nowego dyktatora. |CDA|

PEGI 12

PRODUCENT: INTELLIGENT SYSTEMS
CENA: 199 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: W ZASADZIE BRAK

JRPG • TAKTYCZNA • 3 W 1 • 200 GODZIN

Uczy się: **Allor**

Dwieście godzin! Według twórców tyle właśnie potrzeba, by poznać wszystkie niuanse najnowszego Fire Emblema. Absurd? Tak naprawdę dostaje się tu trzy gry w cenie jednej, połączone rozbudowaną New Game+. Tak dobre, że gdybym jeszcze Switcha nie miał, czym prędzej bym go sobie sprawił.

Fire Emblem to seria łącząca taktyczną turówkę z klimatami fantasy. Pomijając mniej lub bardziej udane indyki – **jedyna w swoim rodzaju**. Do tego z odsłony na odsłonę (każda to osobna, zamknięta historia, nie trzeba więc znać poprzednich, by cieszyć się najnowszą) rozbudowywano wątki fabularne i dialogi. W najnowszej jako żywo przypominają rasowego jRPG z masą interakcji między postaciami i wyborami, które wpływają na zakończenie. A właściwie zakończenia, bo nie dość, że do wyboru jest jeden z trzech domów, to jeszcze każdy z nich to przynajmniej dwie kolejne ścieżki. Stąd zresztą wzięła się ta absurdalna liczba 200 godzin: na ukończenie pierwszego wybranego wątku wystarcza bowiem niecałe 50 godzin, ale potem jest jeszcze (wielokrotne) New Game+.

Kim ja jestem?

Zacznijmy jednak od początku, czyli... chaosu. Prawda, jesteśmy sobie synem lub córką najemnika (wybór płci należy do gracza, wygląd i cechy startowe zostały natomiast narzucone przez twórców), więc zbyt spokojnego życia nie wiedziemy. Przykładem pierwsze zadanie – obrona studentów pobliskiej akademii przed bandytami. Ale to, że w jego trakcie ginie my, a następnie rozmawiamy z zielonowłosą, wyglądającą jak dziewczynka istotą (która poza tym, że jest bardzo śpiąca i nie pamięta swojego imienia, może zatrzymywać i cofać czas)... no tak, to będzie wielkie!

Po chwili wracamy na pole walki, tym razem nie dając się zabić, dzięki czemu mamy okazję poznać troje studentów. Którzy to nie tylko przewodzą trzem domom w pobliskiej akademii sztuki wojennej, ale są także przyszłymi władcami trzech z czterech najważniejszych mocarstw na kontynencie. Już teraz musimy się zresztą po raz pierwszy opowiedzieć za jednym z nich, mimo iż – jeśli nie śledziło się informacji publikowanych przed premierą – w zasadzie nic o nich nie wiemy. Dość szybko będziemy mogli te braki nadrobić, choćby czytając księgi w bibliotece w akademii, ale do braku pełnej informacji trzeba się niestety przyzwyczaić.

Witaj, akademio

Co ciekawe, będziesz w niej profesorem – i to prowadzącym jeden, wybrany przez siebie dom (Harry Potter i Hogwart się kłania, tak jeśli chodzi o rywalizację, jak i tajemnice). Co oznacza tyle, że dostajesz do ręki kalendarz, a w nim oznaczone walki treningowe, lekcje, urodziny, jak i czas na aktywności poboczne. Jeśli chcesz się skupić na walce, większość tego można zrzucić na komputer (same bitwy zresztą też), ale... szkoda. Pierwsza sprawa to fabuła i interakcje między postaciami: by to wszystko poznać, trzeba rozmawiać. Najlepiej ze wszystkimi, przy okazji wykonując zresztą typowe erpegowe misje poboczne. Rozmowy mają często drugie dno, pozwalają też zaskarbić sobie sympatię innych, a to w ostatecznym rozrachunku może decydować nie tylko o składzie twojej armi, ale także o życiu i śmierci.

Poza tym (oraz łowieniem ryb czy hodowlą roślin, aktywnościami jeszcze bardziej pobocznymi) jest jeszcze, rzecz jasna, sama nauka. Wybierasz, na czym mają się skupiać twoi podopieczni (najlepiej mając na uwadze ich wrodzone predyspozycje), decydujesz, kto ma prowadzić wykłady. Są egzaminy, pozwalające danej postaci poznać nowe profesje, trzeba dbać o poziom motywacji uczniów (można na niego wpływać wspólnymi aktywnościami), a także budować więzi, co przekłada się nie tylko na nowe opcje dialogowe, lecz także skuteczność w walce.

Fire Emblem online

Po pierwsze i najważniejsze: bycie online podczas grania w najnowszą część Fire Emblema jest całkowicie opcjonalne. Po drugie: nie dodaje to żadnego dodatkowego trybu, bo jest i tak tylko single. Połączenie się z internetem sprawia jednak, że na polach bitew pojawią się specjalne, oznaczone pola, dające dodatkowe bonusy – zależne od tego, czy w danym miejscu często ginęli inni gracze, czy też jednostki wroga. Do tego w grze mają się także pojawić dodatkowe oznaczenia przy opcjach najczęściej wybieranych przez innych. Żeby nie było – ponieważ w Three Houses grałem przed oficjalną premierą, nie miałem niestety możliwości, by te rzeczy sprawdzić w praktyce. Co jednak w tym wszystkim najważniejsze, zupełnie nie przeszkadzało mi to w cieszeniu się z samej gry – bycie online naprawdę jest opcjonalne.

Świetna taktyczna turówka i jRPG w jednym.

Magia i miecz

No właśnie, w walce. Ta jest jeszcze bardziej rozbudowana niż w poprzednich częściach – i mniej szablonowa. Przede wszystkim zrezygnowano ze schematu papier-nożyce-kamień (dokładniej: miecz-lanca-topór). Oczywiście postacie (i klasy) mają swoje mocne i słabe strony, a jednostki latające jak były podatne na ataki łuczników, tak są nadal. Tyle że pomiędzy klasami można teraz w miarę swobodnie przeskakiwać (nie w trakcie walki, trzeba je też najpierw odblokować), a słabości niwelować, np. korzystając z terenu czy wsparcia innych. Bo stojące obok siebie **jednostki nadal mogą sobie pomagać, co poza bonusami w walce przekłada się także na wzrost wzajemnej sympatii, a ta – na lepszą współpracę w przyszłości (oraz romanse**, które możliwe są również pomiędzy niektórymi postaciami tej samej płci). Jeśli dodać do tego kilka rodzajów ataków specjalnych, w tym kombosy angażujące kilka postaci, konieczność dbania o wytrzymałość broni czy dostępność magii, opcję wsparcia postaci batalionami, fakt, że walczy się nie tylko z ludźmi, lecz także wielkimi bestiami czy istotami nadprzyrodzonymi... tak, to skomplikowane.

Nawet jeśli nie włączysz sobie opcji permadeath (jesteś o to pytany na początku) i będziesz korzystał z save'a, walka w Fire Emblem jest wymagająca. Co zrozumiałe, w końcu to taktyczna turówka. Na szczęście poziom trudności narasta rozsądnie (w każdym razie na normalu, ale do wyboru jest także wysoki, brak natomiast łatwego). Ma się też do dyspozycji wskaźniki pokazujące, kogo zaatakują wrogowie, oraz kalkulator podający przewidywany wynik starcia, nie trzeba więc wszystkiego liczyć samemu.

Wojna

Akademia i toczone podczas pobytu w niej starcia to jednak tylko wstęp – do wojny, która zacznie się pięć lat później. Kto, z kim i dlaczego jest w tym wszystkim tyle niuansów, a drugie dno wcale nie jest ostatnim? Tego dowiesz się po kilku lub kilkunastu godzinach, fabuły zdradzać nie mam zamiaru. Dość powiedzieć, że gdy już dotrzesz do końca, to... tak naprawdę będzie to dopiero początek, bo w ramach New Game+ są przecież jeszcze dwa inne domy do wybrania i strony konfliktu do poprowadzenia. Że nie będzie się chciało? Przeciwnie! Fire Emblem: Three Houses jest tak wciągające, że dokładnie to zrobiłem!

I choć za pierwszym podejściem nie wszystko jest idealne (nie czuję się zbyt komfortowo, gdy nagle dostaję po głowie ogromem opcji lub też muszę podejmować decyzje, opierając się na skrawkach informacji – a byłem do tego zmuszany), przy drugim jest już znacznie lepiej. I zaczyna się jeszcze bardziej doceniać nie tylko rozbudowany system umiejętności, klas, zdolności i zależności wykorzystywanych w walce, ale również niuanse fabularne i dostępne opcje dialogowe. Zwłaszcza te, które tych kilkadziesiąt godzin wcześniej wydawały się najmniej zrozumiałe.

Dlatego też w praktyce narzekać można tylko na brak wolnego czasu i słabą baterię Switcha, która wystarcza na niecałe trzy godziny w Fire Emblemie – a nie widziałem jeszcze powerbanka, który by sobie poradził z ładowaniem konsoli podczas gry. No dobra, jest jeszcze mały font (w trybie przenośnym), ale mimo okularów szybko się do niego przyzwyczaiłem. Stąd też i ocena. I znaczek polecamy.

A jeśli jeszcze nie masz Switcha, lubisz taktyczne strategie w klimatach fantasy i nie gardzisz jRPG – najwyższa pora to zmienić. I to nawet jeśli miał(a)byś to zrobić wyłącznie dla Three Houses. |CDA|

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

+ świetna część taktyczna
+ masa opcji rozwoju postaci (twojej i przez ciebie dowodzonych)
+ rozbudowane interakcje między postaciami
+ większość aktywności jest całkowicie opcjonalna
+ wygląd i udźwiękowienie
+ epicka fabuła
+ trzy gry w jednej

– bardzo szybko zżera baterię
– na początku stopień rozbudowania może być przytłaczający
– podobnie jak 200 h potrzebnych na poznanie wszystkich wątków
– na pełen soundtrack przyjdzie jeszcze poczekać

PEGI 18

PRODUCENT: QUANTIC DREAM
CENA: 70 ZŁ (PC), 125 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: DUBBING
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4430 3 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7870

PRZYGODOWA • KRYMINAŁ • FESTIWAL QTE

HEAVY RAIN™

Ganiał w deszczu za Zabójcą z Origami: **Eugeniusz Siekiera**

Pogrążony w żalu ojciec, który nie ma nic do stracenia, fotografka cierpiąca na bezsenność, prywatny detektyw o twarzy znudzonego buldoga oraz uzależniony od prochów i futurystycznych gadżetów agent FBI. Ich drogi po raz pierwszy splotły się w 2010 roku, kiedy to wcielając się w każdą z tych postaci, mogliśmy poznać prywatne historie i odkryć rodzinne dramaty. Czy ten emocjonalny rollercoaster wygrał z czasem i nadal pędzi na złamanie karku, czy raczej jest już przebrzmiałą, mocno nieaktualną atrakcją?

Czterech bohaterów, cztery różne opowieści, a każda spotyka w określonym punkcie pozostałe. Wspólnym pierwiastkiem jest w tym przypadku sprawa seryjnego mordercy. Wynajęty przez rodziny poprzednich ofiar detektyw podąża jego tropem, agent FBI próbuje rozwikłać sprawę oficjalnymi kanałami, zrozpaczony ojciec za wszelką cenę pragnie odzyskać syna – potencjalnie kolejną ofiarę psychopaty. A młoda dziewczyna zostaje we wszystko wplątana trochę z przypadku, gdy wtyka nos w nie swoje sprawy. **Heavy Rain fabułą stoi**, tak było w dniu premiery na PS3, tak jest i teraz, gdy gra dość nieoczekiwanie trafiła na PC.

Otóż i dom Twój. Deszcz okrutny siecze

Nad światem gry zwisają tłuste, burzowe chmury, a ulice raz za razem są chłostane strumieniami rzęsistego deszczu. Posępne otoczenie doskonale współgra z tonem opowieści, Heavy Rain to bowiem kryminał szalenie ponury, a do tego wzbogacony o szereg dodatkowych, równie pesymistycznych wątków. Silną stroną gry jest nie tylko sprezentowana nam historia (niepozbawiona dziur, ale całkiem sprawnie opowiedziana), ale też sposób, w jaki nasze wybory mogą ją kształtować. Oczywiście większość z nich jest iluzoryczna, ale w kilku newralgicznych miejscach scenariusz rozwarstwia się, a niektórych scen możemy nawet nie ujrzeć, jeśli podejmiemy błędną decyzję lub skrewimy na innym polu.

Co ciekawe, nawet śmierć ważnego bohatera nie kończy rozgrywki – ta toczy się dalej, z pominięciem wątków dotyczących straconej postaci, bez cofania się do momentu, w którym można wszystko naprawić. Jak w życiu, **wybory mają realne konsekwencje, te zaś rzutują na dalsze zdarzenia**. Jak łatwo się domyślić, wszystkie te ścieżki nie prowadzą do jednego zakończenia, tych bowiem jest aż kilkanaście (po kilka wariantów dla każdej postaci). Pytanie tylko, czy nie jest to sztuka dla sztuki, bo gdy odkryjemy tożsamość mordercy napięcie nam momentalnie siada i przechodzenie kolejny raz kampanii trochę mija się z celem, nawet jeśli ucieknie nam sprzed nosa kilka pominiętych scen.

Wszelka tragedia swą banalność wlecze

O dziwo, **całkiem nieźle sprawdza się sterowanie rozpisane na mysz i klawiaturę**. Nie tak intuicyjnie jak na padzie, grunt jednak, że operowanie gryzoniem nawet podczas nieco trudniejszych sekwencji nie sprawia najmniejszych trudności. Szkoda tylko, że nie mamy kontroli nad kamerą (możemy jedynie zmienić ujęcie w danej scenie), a postać porusza się dość bezwładnie i nie zawsze wlezie dokładnie tam, gdzie chcemy, ale to już ogólny zarzut pod adresem gry, a nie tej konkretnej konwersji.

Większy problem mam z samą rozgrywką. Tuż po premierze mówiło się o nowej jakości, doświadczeniu, któremu było bardzo blisko do interaktywnego filmu. **Tak naprawdę cała gra to niekończący**

Agent FBI dysponuje nowatorskim sprzętem, dzięki któremu zbieranie dowodów jest dziecinną igraszką.

Animacje postaci to czyste drewno. W zatłoczonych miejscach prezentują się szczególnie groteskowo.

Niektóre etapy pęcznieją od detali, a jakość tekstur nie pozostawia wiele do życzenia.

Najmniej pretensjonalna gra w portfolio Davida Cage'a.

się festiwal sekwencji QTE. Wszystko sprowadza się do wykonywania określonych ruchów myszą i wciskania wyświetlanych na ekranie przycisków w narzuconej kolejności – czasem pod presją uciekającego czasu, częściej jednak bez żadnych sztucznych utrudnień. I dotyczy to nawet najmniejszej pierdoły; dla przykładu otwarcie lodówki i wyjęcie z niej piwa wymaga dwóch ruchów gryzoniem, a rzucenie bumerangiem to wciśnięcie dwóch klawiszy i wykonanie odpowiedniego gestu. I tak z absolutnie każdą, nawet najbardziej błahą czynnością w grze. Nim rynek został zmęczony kolejnymi epizodycznymi gierkami Telltale Games, mogło się to wydać czymś atrakcyjnym, bo innym, świeżym. Dziś kojarzy się z pójściem na łatwiznę i jest po prostu usypiająco nudne.

Wichry i dżdże – niebo od gromów rozdarte

W mojej pamięci Heavy Rain był jedną z najpiękniejszych gier, jakie widziały moje oczy. Czas przeszły nie został użyty przypadkowo, bo pamięć po raz kolejny okazała się zwodnicza. Niegdyś wizualna perełka pokazywana jako wzór i koronny dowód na potęgę konsoli Sony, dziś okazuje się dość nierówna, a w wielu miejscach **razi sztucznością, betonowym środowiskiem lub nieostrymi teksturami**. Tyle że każdy rozdział należałoby analizować odrębnie, bo są lokacje wyglądające fantastycznie, po chwili zaś cofamy się do poprzedniej generacji, przypominając sobie, ile lat ma na karku ten tytuł. Są i jasne strony – efekty atmosferyczne z tytułowym deszczem na czele przetrwały próbę czasu, podobnie z twarzami głównych person dramatu, które zaskakują szczegółowością, oferują całą gamę zróżnicowanych emocji i nawet na zbliżeniach wyglądają wiarygodnie.

Niestety czar pryska, gry trzeba zrobić krok w jakimkolwiek kierunku. **Animacje są strasznie drewniane**, co świetnie widać w galerii handlowej czy na stacji kolejowej, gdzie mamy tłumy ludzi poruszających się jak roboty i wszyscy, nie wyłączając głównego bohatera, są nienaturalnie sztywni. Cóż, nawet tak wymuskane technicznie gry dowodzą, że dekada w tej branży to cała epoka. Nie zestarzała się na szczęście muzyka – melancholijne aranżacje Normanda Corbeila przeplatane odgłosami tłukącego wściekle deszczu tworzą naprawdę niesamowity klimat. Co do samego portu, ten nie wzbudza większych kontrowersji. **Czasy ładowania są co prawda trochę przydługie, ale gra działa płynnie, bez przycięć i nie wysypuje się do systemu. Narzucono limit 60 klatek**, ale prawdopodobnie i tak niewiele kart przeskoczyłoby ten pułap, gdyż zalecane wymagania są dość zaporowe (na GTX 1660 Ti animacja orbitowała w okolicach 40–50 fps).

Dobrze się stało, że Heavy Rain w końcu zawitał pod dachy pececiarzy, szkoda, że robi to tak późno. Dobrze, bo to bodaj najlepsza gra w portfolio Davida Cage'a, najmniej pretensjonalna, wykastrowana z banałów, fabularnych truizmów i szkalujących naszą inteligencję oczywistości. Szkoda jednak, że możemy przekonać się o tym dziś, gdy już człowiekowi przejadły się przygodówki zapychające czas antenowy masą bzdurnych aktywności. Chociaż więc możliwość umycia zębów i spuszczenia wody w kiblu na nikim wrażenia nie zrobi, a wręcz przeciwnie – będzie zwyczajnie nudzić – dla samej historii warto się przemóc i sprawdzić o co było tyle zamieszania, gdy Ciężki Deszcz debiutował niemal dekadę temu. **|CDA|**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 8

- + wielowątkowa i nieźle poprowadzona historia
- + ponury, sugestywny klimat
- + rozwarstwiający się scenariusz i kilkanaście różnych zakończeń
- + twarze głównych postaci wciąż robią niezłe wrażenie
- + ścieżka dźwiękowa to nadal pierwsza liga
- − drętwe sterowanie i brak kontroli nad kamerą
- − rozgrywka bazująca na sekwencjach QTE i wykonywaniu banalnych czynności
- − animacje postaci i niektóre miejscówki są już niedzisiejsze
- − polski dubbing jest momentami nagrany zbyt cicho

PS Za śródtytuły posłużyły wersy z poezji Tadeusza Micińskiego.

PEGI ?

PRODUCENT: ROMERO GAMES
CENA: DARMOWA / 6,66 DOLARA
WERSJA PL: BRAK (BO PO CO?)
MULTI: TAK (ZALEŻY OD SOURCE PORTU)

PC: WYMAGANIA ZALEŻNE OD SOURCE PORTU

DOOM • FPS

SIGIL

Kiedyś sprzedałby duszę za Dooma na Amidze: **DaeL**

Ćwierć wieku (i kilka miesięcy) po premierze jednej z najważniejszych gier w historii John Romero znów stawia stopę na brzegu piekła. Sigil to dodatek (megawad) do starego Dooma, epizod wypełniający lukę pomiędzy pierwszą a drugą częścią klasycznego FPS-a. Demony znów mają zadrżeć na odgłos kroków kosmicznego marine.

Doom się nie zestarzał. Ale Romero owszem.

W warstwę fabularną wgryzać się nie ma sensu. Zresztą nie bardzo trzymała się kupy już w grze z 1993 roku, której ostatni epizod (Thy Flesh Consumed) stoi w sprzeczności z narracją z Dooma 2. Ale kto by na to zwracał uwagę? Liczy się tylko to, że według najnowszej wizji Romero kosmiczny marine po uporaniu się z gigantycznym pajączkiem już miał wracać do domu, gdy okazało się, że Baphomet ma w zanadrzu jeszcze jedną sztuczkę. Demon przeteleportował naszego śmiałka w najgłębsze czeluści piekieł. Zobaczymy, kto pierwszy tego pożałuje.

Grzech pierworodny

I tak zaczyna się najnowsza krucjata, pełna tego, co w Doomie uwielbiamy – ciemnych pomieszczeń, po których nie sposób nawigować, klaustrofobicznych korytarzy ograniczających nasze ruchy, wąskich kładek wymagających zwolnienia tempa, niespodziewanych pułapek, które przy pierwszym spotkaniu oznaczać będą pewną śmierć... Zaraz, zaraz! To wcale nie są rzeczy, które w Doomie uwielbiamy! Wprost przeciwnie.

Wędrując przez piekło, nieustannie miałem poczucie, że może i miłość do fenomenalnej gry była pierwszym bodźcem, który kierował Johnem Romero, gdy podjął się tego projektu, ale wkrótce motywacja się zmieniła. Romero przedobrzył. Popełnił grzech pychy, próbując udowodnić swoje nadludzkie zdolności. A gra tylko na tym ucierpiała.

Co nagle, to po diable

Poprzez Sigil amerykański developer **udowadnia więc, że może stworzyć zaskakujące architektonicznie mapy, wykorzystując wyłącznie elementy pierwszego Dooma**. Żadnych nowych tekstur czy zapożyczeń z drugiej części. I zgoda, wygląda to ciekawie, ale świat Dooma nie stał przecież w miejscu.

W ostatnich latach powstało przynajmniej kilka fanowskich megawadów, które pod względem grafiki i pomysłowości biją Sigil na głowę, właśnie dlatego, że ich twórcy nie stawiali sobie takich ograniczeń. A to tylko połowa problemu. Jeszcze bardziej bolesne jest ograniczenie wrogów do dość ubogiego zestawu demonicznych istot z pierwszego Dooma. Nie dostrzeżemy tu Revenantów czy Arch-ville'ów. Będziemy za to walczyć z Cacodemonami – aż do obrzydzenia.

Romero przedobrzył.

Co gorsza, pragnąc stworzyć najmroczniejszy i najbardziej hardkorowy zestaw map do Dooma, Romero też się trochę zagalopował. Przedostatnia mapa (E5M7 – Nightmare Underworld) była wręcz fizycznie wyczerpująca. I nie chodzi tu nawet o skalę wyzwania, ale o ograniczenie swobody ruchu gracza oraz liczbę tanich chwytów stosowanych w celu zwolnienia progresji. Nawet świetne nowe pomysły, takie jak wprowadzenie przełączników uruchamianych strzałem, zostały zaprzepaszczone. Romero pochował przyciski w takich kątach, że przeczesując kilkukrotnie mapy, będziemy się frustrować bardziej niż podczas ganiania za kolorowymi kluczami 25 lat temu. Wszystko to sprawia, że **Sigil po prostu nie dostarcza tej samej morderczej radości, co gra z 1993 roku**. Jeśli traktować epizod piąty jako integralną część pierwszego Dooma... to jest on epizodem w tym zestawie najsłabszym.

Nie taki diabeł straszny, jak go malują

Na szczęście Sigil nie jest tylko i wyłącznie serią rozczarowań. Piekielne odgłosy zdecydowanie spełniły pokładane w nich nadzieje. Megawad posiada aż dwie ścieżki dźwiękowe. W wersji darmowej możemy wysłuchać bardzo klimatycznego soundtracku MIDI skomponowanego przez Jamesa Paddocka. W wersji płatnej do wyboru jest jeszcze lepszy, rockowy soundtrack w formie mp3 stworzony przez Bucketheada. To zdecydowanie najjaśniejszy punkt tej produkcji.

Ale, mimo świetnych gitarowych riffów w wersji płatnej, sugerowałbym jednak sięgnięcie po wersję darmową. Sigil jest propozycją, z którą fani Dooma – z czystej ciekawości (będącej pierwszym stopniem do piekła) – powinni się zapoznać. Ale na pewno nie jest arcydziełem, na które wszyscy czekaliśmy. |CDA|

SIGIL

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 9

- świetna ścieżka dźwiękowa
- chwilami trudno uwierzyć, że wad używa wyłącznie tekstur i sprite'ów z pierwszego Dooma

- tanie chwyty w celu podwyższenia poziomu trudności
- za mało beztroskiej młócki
- wąskie kładki, ciasne korytarze, wolne tempo

Jak odpalić?

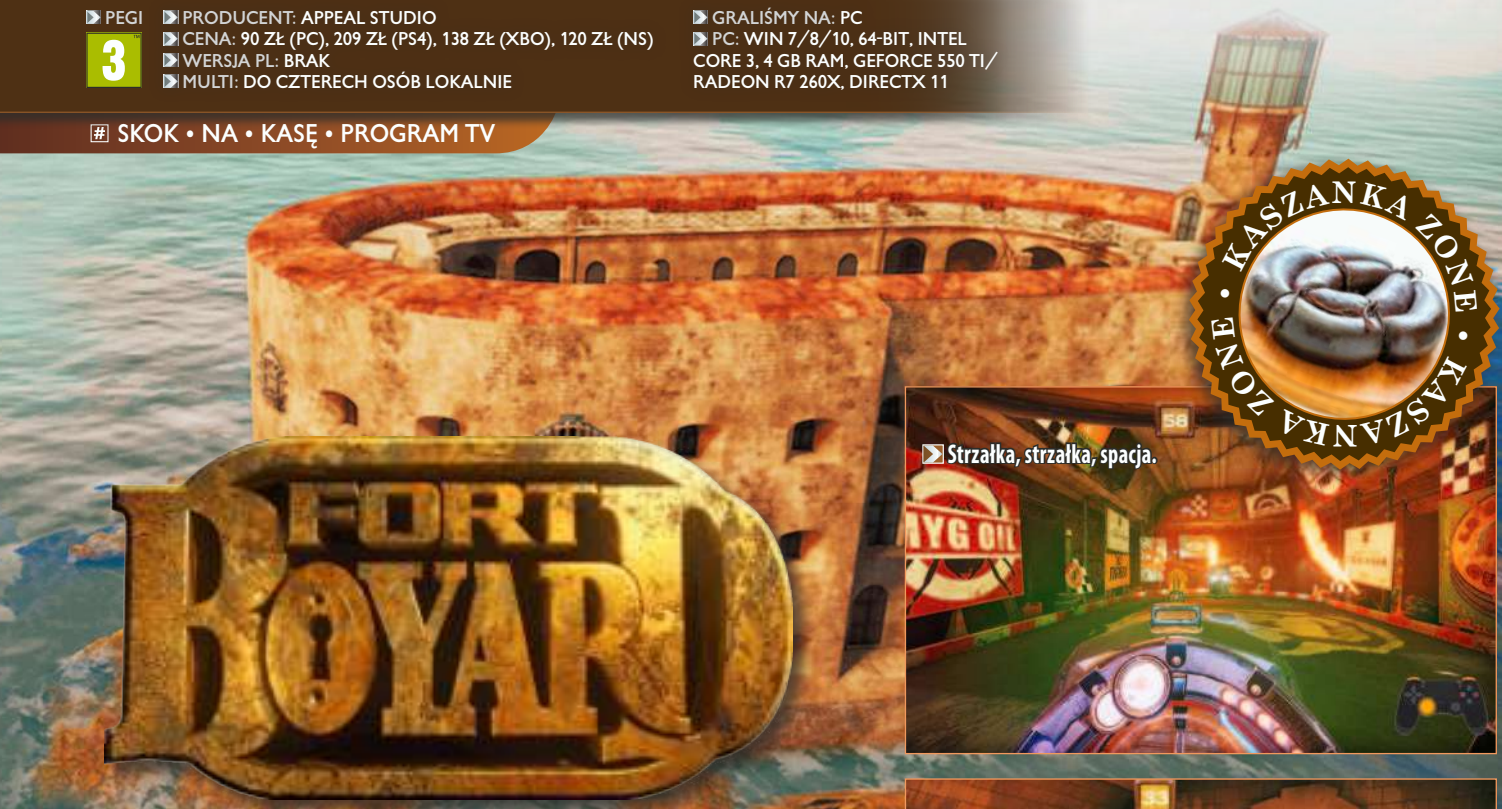
Zakładając, że nie macie pod ręką komputera z procesorem 486 i 8MB RAM-u, który pozwoliłyby uruchomić Sigil w trybie kompatybilności z oryginalną grą, trzeba będzie sięgnąć po jeden z kilkunastu source portów Dooma. Sprawdziwszy grę na dwóch z nich – GZDoomie i Zandorum – polecam ten pierwszy. W przeciwieństwie do innych source portów działa z Sigil bezbłędnie, a nawet umożliwia – w opcjach renderingu hardware'owego – wymuszenie standardowego oświetlenia Dooma (tryb Legacy), co czyni grę mniej ciemną, ale nadal stosunkowo ładną (bo samo podkręcanie jasności daje efekt paskudny). Oprócz source portu oraz megawada Sigil będziecie potrzebowali również oryginalnych plików .wad Dooma. Można je legalnie ściągnąć z internetu.

PEGI 3

PRODUCENT: APPEAL STUDIO
CENA: 90 ZŁ (PC), 209 ZŁ (PS4), 138 ZŁ (XBO), 120 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO CZTERECH OSÓB LOKALNIE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, 64-BIT, INTEL CORE 3, 4 GB RAM, GEFORCE 550 TI/ RADEON R7 260X, DIRECTX 11

SKOK • NA • KASĘ • PROGRAM TV



KASZANKA ZONE • KASZANKA ZONE •

Strzałka, strzałka, spacja.

Lewo, prawo, spacja.

Twórcom palcem grozi: Ninho

Telewizyjny Fort Boyard nie był rozrywką najwyższych lotów. Wirtualny odpowiednik poszedł o krok dalej – nie jest rozrywką w ogóle.

Nawet jeśli wydaje ci się, że nie obejrzałeś nigdy programu Fort Boyard, to najpewniej jesteś w błędzie. Ten 29-letni już (twórcy gry nawet nie potrafili wstrzelić się w okrągłą rocznicę) francuski format miał także polską edycję. Na pewno kojarzycie – gwiazdy rodzimego show-biznesu biegające po wiekowym forcie i wykonujące głupie zadania. Wszystko prowadził Robert Gonera, występował tam Janusz Weiss, a w jednym z odcinków pojawił się sam Mariusz Pudzianowski. Niestety Pudziana tutaj nie ma, ale może to i lepiej – nawet sam pięciokrotny zdobywca tytułu najsilniejszego człowieka świata nie uratowałby tego tworu przed porażką na całej linii.

Cztery postacie, dwa przyciski

Wirtualna wersja Fortu Boyard składa się ze znanych z programu telewizyjnego 12 dyscyplin i niewyczerpanych pokładów nudy. Sterowanie opiera się na wykorzystywaniu dwóch, w porywach czterech (!) przycisków. Twórcy z około 50 konkurencji z oryginalnego show wybrali tylko te, które właśnie pod tę skomplikowaną klawiszologię pasowały. Mamy więc ujeżdżanie dinozaura (by nie spaść, balansujemy strzałkami) czy łapanie lecących z góry szklanych kul (zasady te same, co w słynnej w PRL-u przenośnej grze w „ruskie jajka").

Ostatni raz równie skutecznie, co rozrywka z Fortu Boyard, usypiała mnie nauka do egzaminu z teorii literatury na wrocławskiej polonistyce. Aby w ogóle móc zrecenzować ten twór, o pomoc musiałem prosić niczego nieświadomych kolegów i koleżanki z redakcji. Problem polegał jednak na tym, że **nikt przy „zabawie" nie wytrzymywał dłużej niż 20 minut**, czyli tyle, ile potrzeba, by zaliczyć jeden „odcinek". Na szczęście wiele więcej Fort Boyard nie oferuje. Po kilku konkurencjach postacie biegną zbierać złoto i oglądamy napisy końcowe. Następnie możemy rozpocząć od nowa – z losowo dobranymi zadaniami – lub wypróbować tzw. grę planszową. Wówczas „zabawa" rozgrywa się na planszy, a zadania wykonujemy, jeśli wejdziemy na oznaczone wyzwaniem pole. Wszystkie wyżej wymienione przyjemności przeżyjemy wraz ze znajomymi, przed komputerem usiąść może do 4 osób, jednak nie liczcie na co-opowe przeżycie. Nawet w tych konkurencjach, w których można by rywalizować wspólnie, zawsze startuje tylko jedna osoba.

Engine not found

Nie wiem, na jakim silniku stworzono Fort Boyard, ale **wygląda jak niechciane dziecko drugiego PlayStation**. Tak brzydkie, że konsola i tak się do niego nie przyzna. Za prawie 90 złotych na PC (i więcej na konsolach) dostajemy grę, której złożenie do kupy zająć powinno średnio rozgarniętemu programiście jeden dzień. We flashu – straight into web browser. Nie powinienem Fortu Boyard nawet nazywać skokiem na kasę, bo nie wierzę, że ktokolwiek, wypuszczając taki chłam, liczy na zarobek. Choć biorąc pod uwagę, że wkład własny był bliski zeru, to twór ten spłacił się już przy pierwszym zakupie. Na szczęście Steam pozwala oddać każdą grę przed upływem dwóch godzin „zabawy". A wątpię, że ktokolwiek wytrzymał tak długo (mama twórcy się nie liczy!). A jeśli któraś z tych osób nie wie, jak zwrócić produkt na platformie Valve, to spieszę z tłumaczeniem. Wystarczy wysłać prośbę przez stronę help.steampowered.com. Co w przypadku Fortu Boyard gorąco polecam. |CDA|

„Pudzian to jest mądry chłop" – dlatego w tej grze go nie ma.

OCENA

1+

GRYWALNOŚĆ 1
WIDEO 2
AUDIO 2

+ bezproblemowe parowanie z padem od PS4

− brzydka
− nudna
− mało konkurencji
− obraża gracza
− obraża wszystkich deveoperów na świecie
− obraża program
− szkaluje nazwisko redaktora naczelnego CD-Action
− NIE MA PUDZIANA

Pisał o Polsce Walczącej (o międzynarodową uwagę): **Papkin**

Biuro, w którym spotykamy się z producentem Warsaw, mieści się na Alejach Jerozolimskich, w samym sercu stolicy. Dla gry, która chce eksportować na Zachód naszą narodową traumę, to wymowna lokalizacja.

POWSTANIE GRA

Raptem kilka metrów dalej możecie podziwiać „Jezu, ratuj, bo giniemy" Jana Małety. Odlana z brązu płaskorzeźba to historycznie pierwsze z dzieł upamiętniających powstanie warszawskie. Przedstawia ukrzyżowanego Jezusa, który – przerażony ogromem tragedii – oderwał jedną z przybitych do krzyża dłoni, by zasłonić nią sobie oczy...

Godzina wybiła

By zrozumieć, co tak strwożyło nazarejczyka, musimy cofnąć się do roku 1944. Po konferencji teherańskiej szala zwycięstwa chyli się na korzyść Wielkiej Koalicji (USA, ZSRR, Wielka Brytania). W pierwszych dniach czerwca rozpoczyna się operacja Overlord; lądowaniem w Normandii alianci symbolicznie otwierają drugi front walk w okupowanej przez hitlerowców Francji. W lipcu ZSRR odbija Wilno i Lwów (zresztą przy aktywnym udziale AK-owców). Armia Czerwona sukcesywnie wypycha faszystów na zachód, by 30 lipca stanąć na linii Wisły. Następnego dnia w Komendzie Głównej Armii Krajowej Tadeusz Bór-Komorowski wydaje rozkaz rozpoczęcia zbrojnego powstania w stolicy. Na warszawskich ulicach pojawiają się plakaty: „Polacy! Od dawna oczekiwana godzina wybiła. Oddziały Armii Krajowej walczą z najeźdźcą niemieckim we wszystkich punktach Okręgu Stołecznego".

Dowództwo bynajmniej nie twierdziło, że powstańcy będą w stanie nawiązać równą walkę z lepiej uzbrojoną armią niemiecką. Plan zakładał zajęcie kluczowych budynków i utrzymanie ich przez kilka dni, po których – sądzono – do Warszawy wkroczą czerwonoarmiści. Powstanie miało zresztą wymiar pragmatyczny. Presję na Polskę wywierali i Roosevelt, i Stalin, i Churchill, oczekujący od nas większego zaangażowania militarnego. Ewentualny sukces zrywu wzmocniłby zresztą pozycję Polskiego Państwa Podziemnego podczas powojennej konferencji w Jałcie, gdzie miano wyznaczać powojenne granice Europy. Wreszcie: nie było pewności, jak po wkroczeniu do Polski zachowa się Stalin. Radziecka propaganda przedstawiała Polaków jako nazistowskich kolaborantów, słusznie więc przewidywano, że spod buta jednego okupanta wpadniemy pod kolejny. Akcja Burza, której powstanie warszawskie było przecież elementem, miała na celu przywitanie Rosjan z pozycji siły.

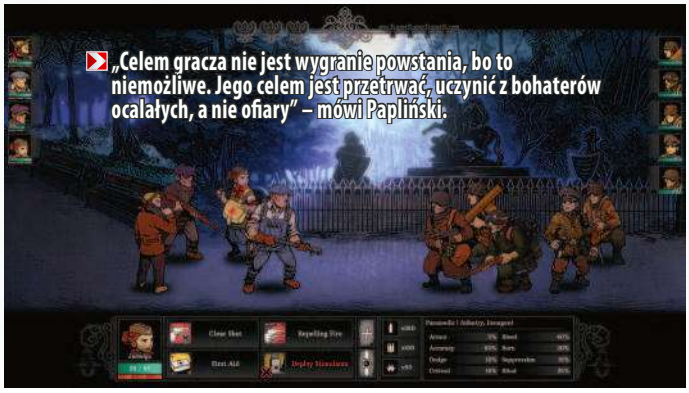
Rzesza zareagowała na wybuch powstania z wielką stanowczością. „Każdego mieszkańca należy zabić, nie wolno brać żadnych jeńców. Warszawa ma być zrównana z ziemią i w ten sposób ma być stworzony zastraszający przykład dla całej Europy" – miała brzmieć dyspozycja Hitlera. „Kamień na kamieniu nie powinien pozostać" – instruował Heinrich Himmler, najbliższy zausznik Führera. Ich słowa wzięto sobie do serca. Na samej Woli wymordowano 65 tys. ludzi (przede wszystkim: cywilów), a ogółem liczba ofiar sięgnęła (według różnych szacunków) od 120 do nawet 200 tys. ludzi. Naziści wyburzyli niemal połowę warszawskiej zabudowy; Stare Miasto zrównano z ziemią w całości, doszczętnie zniszczono Zamek Królewski, wysadzono Pałac Saski i Pałac Brühla, spalono Bibliotekę Publiczną, zdewastowano Belweder.

Apolityczne powstanie

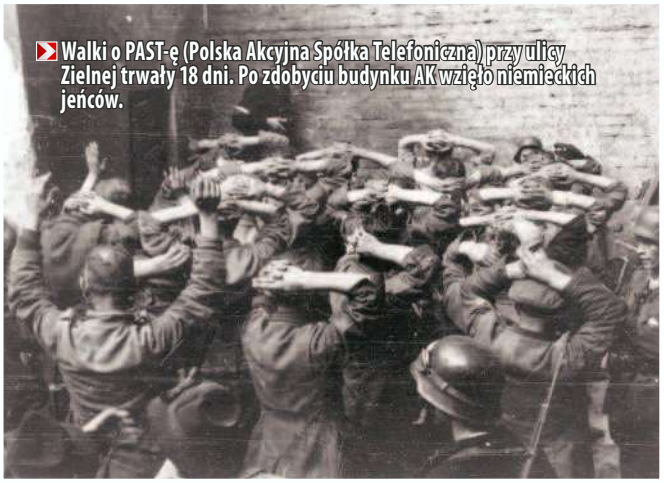
Ogromu tragedii nie podważa nikt, ale **sama ocena powstania jest przedmiotem niegasnących sporów**. Wybitny historyk Norman Davies uderzał (w „Powstaniu '44") w romantyczne tony. Jak pisał: „Niesie *(ono – dop. red.)* nieśmiertelne przesłanie moralne: są w życiu rzeczy droższe ponad życia". Profesor Jan Ciechanowski, zresztą uczestnik powstania, określił zryw mianem „straszliwej klęski, katastrofy i ruiny, która nie dotknęła żadnej innej stolicy w Europie od czasu najazdu Hunów na Rzym". Do krytyków inicjatywy należał generał Anders, określający decyzję o podjęciu walki jako „ciężką zbrodnię". W wywiadzie dla Gazety Wyborczej profesor Władysław

Karierę zrobił podczas walk AK-owski miotacz ognia wzór K. (Do wybuchu powstania wyprodukowano 400 sztuk!).

Najtrudniejszymi przeciwnikami będą w Warsaw samobieżne działa pancerne (na zdjęciu działo pancerne StuG III Ausf. G).



„Celem gracza nie jest wygranie powstania, bo to niemożliwe. Jego celem jest przetrwać, uczynić z bohaterów ocalałych, a nie ofiary" – mówi Papliński.



Walki o PAST-ę (Polska Akcyjna Spółka Telefoniczna) przy ulicy Zielnej trwały 18 dni. Po zdobyciu budynku AK wzięło niemieckich jeńców.

Bartoszewski wskazywał zaś na fakt, że dzięki powstaniu późniejsza okupacja radziecka przebiegała nad Wisłą lżej niż w innych krajach bloku wschodniego.

Dodajmy, że pejzaż polityczny był w ówczesnej Polsce niezwykle barwny – obok AK-owców z okupantem walczyli przecież harcerze z Szarych Szeregów, ale i członkowie komunistycznych Armii Ludowej czy Związku Armii Młodych. Pracujący nad Warsaw Krzysztof Papliński wie, że od ocen nie uciekniemy. Gdy tylko włączam dyktafon, zaczyna mówić właśnie o tym: – *Mieliśmy świadomość, że historia jest tragiczna i naładowana emocjami, zarówno tymi historycznymi, jak też politycznymi. Zależy nam jednak na tym, żeby przedstawiać tę historię za pomocą faktów.* Jak dodaje *Każda z nich łączy pewne symbole, zestawy cech i umiejętności.*

Gra edukacyjna? Gra historyczna?

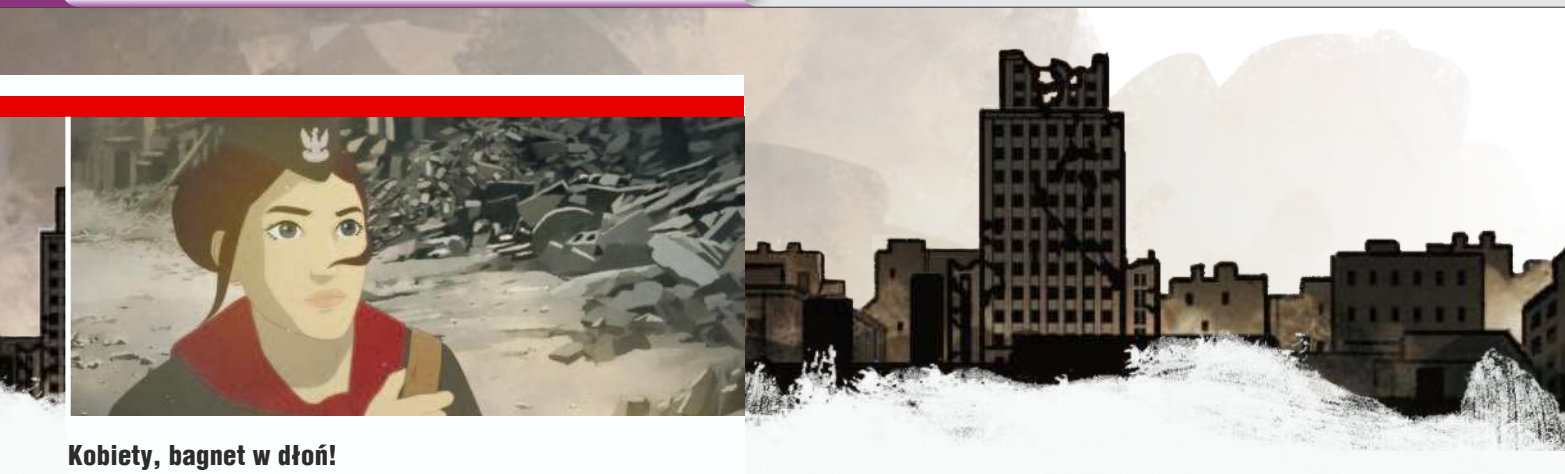
Celem zespołu jest opowiedzenie o powstaniu językiem gier, i trafienie z tą opowieścią do zagranicznego odbiorcy. Nieprzypadkowo istnienie Warsaw ogłosiło nie polskie medium, ale GameSpot. – *To był moment weryfikacji: czy ten pomysł się sprawdzi* – wspomina Papliński. Trailer, na którym – przy dźwiękach „Varsovie" Brodki – sanitariuszka biegnie pomóc rannemu powstańcowi, obejrzano kilkaset tysięcy razy. W ciągu trzech dni ujawnienie Warsaw wygenerowało ponad 200 publikacji, a dziennikarze ukuli nośne marketingowo określenie **„drugowojenne Darkest Dungeon"** i rozpływali się

Warsaw chce opowiedzieć o powstaniu językiem gier.

– zderzanie różnych, wzajemnie się przecież wykluczających, pomysłów na powojenną Polskę mogłoby być niestrawne dla zachodniego odbiorcy. – *Nie dzielimy postaci według klucza organizacji i preferencji politycznych.* nad kreską inspirowaną pracami Mike'a Mignoli („Hellboy").

Takie kotwice poznawcze są potrzebne, bo Warsaw to w założeniach produkt globalny. Jak tłumaczy Papliński: – *Nasz punkt wyjścia nie brzmiał: stwórzmy grę o wydarzeniach, o których wszyscy wiedzą, a dzięki niej dowiedzą się więcej. Wręcz przeciwnie! Zakładaliśmy, że nasz odbiorca nie będzie wiedział o tym, czym było powstanie warszawskie! Właśnie dlatego za granicą komunikowaliśmy tę grę jako taktycznego erpega w realiach wojny światowej. Wiedzieliśmy, że temat będzie rozwinięty dla wyjaśnienia kontekstu, ale kluczowe było to, aby Warsaw był postrzegany na pierwszym miejscu jako gra.* Zastrzega również, że celem zespołu nie jest dokumentalistyka, ale wartościowa rozrywka. – ***Nie wysuwamy na pierwszy front informacji, że to gra „edukacyjna" czy gra „historyczna". Bo to jest przede wszystkim gra.*** *Jeżeli zawiedzie w temacie rozgrywki, żadna ilość materiałów historycznych jej w niczyich oczach nie uratuje.*

„Efektem ubocznym" zainteresowania Warsaw jest jednak wzrost świadomości. – *Siłą rzeczy media musiały przedstawić kontekst. Nagle w serwisach na całym świecie, nie tylko w USA, Rosji i Niemczech, ale również w Portugalii, Hiszpanii, Chinach, Australii i Korei, miejscach, gdzie do tej pory nie pojawiło się słowo o powstaniu warszawskim, dziennikarz musiał o nim opowiedzieć. Poinformowaliśmy czytelników na całym świecie, czym było powstanie warszawskie.* A wie-



Kobiety, bagnet w dłoń!

Jednym z symboli powstania są sanitariuszki. Kolejnym – mniej oczywistym – minerki, czyli dziewczyny, które zajmowały się rozminowywaniem pól. Nie brakowało jednak żołnierek z pierwszej linii frontu: Wanda Traczyk-Stawska (pseudonim „Pączek") walczyła w oddziale „Montera" w stopniu plutonowej, Magdalena Grodzka-Gużkowska (pseudonim „Janina") służyła w batalionie „Kiliński" jako strzelec wyborowy. Z kolei Barbara Matys-Wysiadecka (pseudonim „Baśka-Bomba") wraz z dwiema koleżankami brała udział w wysadzeniu ściany Polskiej Akcyjnej Spółki Telefonicznej, torując drogę AK-owcom. W powstaniu walczyły również aktorki – m.in. Danuta Szaflarska i Irena Kwiatkowska. Kobiety, które nie chwyciły za broń, pracowały jako pielęgniarki i łączniczki, prowadziły także akcje dywersyjne.

Papliński twierdzi, że pracujący nad Warsaw zespół dba o godne upamiętnienie uczestniczek powstania. „Na głównym artworku mamy Jadwigę, naszą sanitariuszkę. Nie umieściliśmy jej tam dlatego, że jest fajną czy ładną dziewczyną, ale dlatego, że kobiety stanowiły 30% powstańców. Podobnie jest też w całej grze, w której nie brakuje zróżnicowanych postaci – mężczyzn i kobiet; żołnierzy i cywilów; młodych i starych. Naszym zamierzeniem jest, aby każdy element, który trafia do gry był osadzony w realiach Powstania, czy wynikał z niego, a postacie bohaterów symbolizowały ludzi biorących w nim udział".

Opowiada o historii nie ścianami tekstu, ale rozgrywką.

dza o nim – czy nawet szerzej, o Polsce – nie powala. – *We Włoszech mieliśmy dziennikarza, który był zaskoczony informacją o powstaniu. Powiedział: „Wiedziałem, że Polska odegrała rolę w II wojnie światowej, ale sądziłem, że ta rola zakończyła się w 1939!".*

Na ostatniej prostej gra ruszyła w medialnego tournée. Ponoć żaden z wywiadów nie kończy się w wyznaczonym czasie. – *Każdy chce się dowiedzieć „jak" i „dlaczego", zrozumieć dynamikę powstania. Po ogłoszeniu gry pojawiały się dyskusje i pytania, wśród których jednym z częstszych było: „kogo zainteresuje historia Polski?". Informacje po publikacji zwiastuna dały nam odpowiedź: media piszące o grach na całym świecie.*

Z czym do gości?

Nie jest tajemnicą, że powstanie było skazane na porażkę przede wszystkim przez braki w zapasach broni i amunicji. **Historycy szacują, że AK dysponowało wyposażeniem dla ok. 3500 ludzi...** słowem: dla co dziesiątego ze zmobilizowanych żołnierzy. W trakcie promocji swojej książki „Powstanie Warszawskie" cytowany już w tekście Ciechanowski ujmował to dobitnie: „Już podczas powstania zastanawialiśmy się, jak to się stało, że doszło do jego wybuchu. Poszliśmy w bój bez broni. Gdy 1 sierpnia moja kompania nacierała na gmach Sejmu, na 170 ludzi mieliśmy trzy karabiny, siedem pistoletów, jeden pistolet maszynowy strzelający tylko ogniem pojedynczym i 40 granatów. Jak zobaczyliśmy, że właściwie nie mamy broni, to pytaliśmy dowódcę: z czym do gości?".

Papliński zapewnia, że wątek braków w zaopatrzeniu się, rzecz jasna, pojawi... ale równocześnie tłumaczy, że planowanie rozgrywki wymagało kompromisów. – *Jest różnica pomiędzy jak najwierniejszym przedstawieniem braków amunicji a postawieniem gracza w sytuacji bez wyjścia. Nie chodzi o to, by odbiorca po wyjściu na misję nie dysponował żadnym pociskiem i przez to miał doświadczenie, które odpowiadałoby realiom* – zauważa.

W arsenale pojawi się natomiast sporo znanej z historii prowizorki. W walce z okupantem wykorzystamy butelki z benzyną (w ówczesnej Polsce jeszcze nienazywane koktajlami mołotowa) oraz filipinki, czyli granaty zaczepne produkowane na mieszkaniu w Rembertowie. No i ich tańsze następczynie, sidolówki (nazwane tak dlatego, że korpus granatu przypominał puszkę Sidolu, popularnego wówczas płynu do czyszczenia metalu), chwycimy również za Błyskawicę, słynny (a może – przez wzgląd na zawodność – sławetny?) pistolet maszynowy, produkowany z rur i wkrętów. – *Musieliśmy dokonać wyboru między ścisłym trzymaniem się realiów a funkcjonalnością gry. Bronie, ich wygląd czy skala są realistyczne. Ale już sposób ich wykorzystania odbywa się poprzez używanie umownych umiejętności do nich przypisanych. I to te umiejętności: o określonym zasięgu, zużyciu amunicji, zadawanych obrażeniach i innych parametrach wykorzystuje gracz* – nadmienia Papliński.

Pewne ustępstwa trzeba było poczynić również w temacie mody. – *Gdybyśmy chcieli przedstawić umundurowanie w sposób wierny: większość powstańców byłaby ubrana jak niemieccy żołnierze* – wyjaśnia developer. – *Powstańcy zakładali zdobyczne kurtki, hełmy, spodnie i buty. Często byli nie do odróżnienia od żołnierzy niemieckich*... oczywiście wyłączywszy powstańcze opaski. Znów jednak: gdyby kurczowo trzymać się realiów, po kilku dniach z biało-czerwonych opasek zostałyby szarobure strzępy. – *Kurz, pył brudził je tak, że te piękne kolory stawały się niewidoczne*. **Warsaw ma miksować wierność historii z fantazją na jej temat.** W grze pojawi się postać przyodziana w (wiernie odwzorowany) mundur wojska polskiego z czasów kampanii wrześniowej, a z drugiej strony: snajperka w bluzie z kapturem (której zdobycie w wojennej Warszawie byłoby zgoła niemożliwe).

Kartka z powstania

Warsaw ma ambicję mówić o historii, ale nie za pomocą setek encyklopedycznych wpisów. **Zamiast tłumaczyć powstanie ścianami tekstu wpleciono je w rozgrywkę.** Ta ma trwać 63 dni, czyli dokładnie tyle, ile upłynęło od „Godziny W" do kapitulacji AK. Mapa, po której będziemy manewrować oddziałem, powstała na bazie planów Warszawy z 1944 roku, sporo charakterystycznych obiektów pojawi się w formie teł, na których stoczymy walki, a klasy bohaterów stanowią odbicie partyzanckich profesji. W prologu poznamy sanitariuszkę, strzelca i przemytnika, którzy wyprawiają się do punktu zbornego. Z czasem dołączą do nich saperka czy minerka, cichociemny, doktor i mechanik... A to wcale nie koniec, Papliński poleca śledzić media społecznościowe Warsaw, bo podczas nadchodzących tygodni zespół planuje ujawnić kolejne.

Profesje to zresztą piękny przykład wpisania historii w mechanikę. Przykładu? W oddział możemy włączyć paskarza, czyli kupca specjalizującego się w obrocie trefnym towarem. Jego umiejętnością specjalna jest „przemycona amunicja" dająca efekt

W grze pojawi się uzbrojenie rzeczywiście wykorzystywane podczas walk w stolicy. Krwi napsuje nam m.in. Goliat (pierwszy od góry).

Nad zgodnością umundurowania (nie tylko zresztą żołnierzy Wehrmachtu) czuwa zatrudniony w studiu historyk.

podpalenia. Z kolei berlingowcy, czyli polskie formacje utworzone przez Stalina, z racji lepszego od powstańców wyposażenia mogą korzystać z szarży. Papliński: – *Berlingowców przerzucono przez Wisłę do stworzenia pozorów wsparcia ze strony Sowietów, gdy prowadzono już rozmowy na temat kapitulacji powstania. Mieli być zastrzykiem sił i nadziei dla powstańców, ale zostali zmasakrowani, różne szacunki mówią o liczbie między 2 a 5 tys. żołnierzy, z których przeżył co czwarty. Byli natomiast wyposażeni w dobrą broń i byli przystosowani do działań ofensywnych – w grze opisywanych zestawami umiejętności opierających się na szarży i przesuwaniu na czoło szeregu. Ich rola w walce odzwierciedla tę jaką pełnili w Powstaniu.*

Początkowo powstanie będzie tłumić słabiej wyszkolona piechota. Z czasem – zresztą w zgodzie z prawdą historyczną – Niemcy rzucą na front oddziały zmotoryzowane i pancerne. Po niewłaściwej stronie lufy pojawią się działa, czołgi, stanowiska karabinu maszynowego... oraz Goliat, niemiecka mina samobieżna, wykorzystywana do burzenia warszawskich umocnień.

Fikcyjne postacie, prawdziwe wydarzenia

Zabraknie natomiast postaci historycznych. Walcząc w okupowanej stolicy, nie spotkamy członków słynnego batalionu Zośka, a poleceń nie wyda nam „Monter"... Z drugiej jednak strony: bohaterowie będę mieć polskie imiona, niemal każdy z powstańców będzie się też posługiwał płynną polszczyzną (choć w grze usłyszymy też inne narzecza – w tym język niemiecki – to zawsze będą one odpowiadać językowi, w jakim mówi dana postać, dubbing na inne nie jest planowany). Zresztą w temacie dialogów zespół z pietyzmem podchodzi do materiału źródłowego; właśnie dlatego przy projekcie zatrudniony jest językoznawca zajmujący się tylko i wyłącznie opracowywaniem sposobu komunikacji w trakcie walk. Odpowiada za to, żeby język w Warsaw był zgodny z tym używanym na ulicach Warszawy z 1944 roku.

By dodatkowo związać gracza z oddziałem – każdy z powstańców ma mieć własną biografię, odkrywaną przez gracza w trakcie rozgrywki. Autorem historii jest Jędrzej Łojewski, a za konsultację historyczną odpowiada Łukasz Mieszkowski, historyk specjalizujący się w historii Polski pierwszej połowy XX wieku. – *Łukasz poddaje wszystkie elementy życiorysów surowej krytyce, która bywa nie mniej ciekawą lekturą niż same życiorysy. Czy syn wysoko postawionego urzędnika mógł zejść na złą drogę? To ciekawe pytanie, ponieważ autorytet sił mundurowych w Polsce przedwojennej był znacznie wyższy niż dziś. To niuanse, które dla nas mogą być trudne w wychwyceniu, a stają się ciekawą pożywką do profilowania postaci* – komplementuje wysiłki kolegi Papliński. Mieszkowski dba również o zgodność z wydarzeniami historycznymi, bo **choć postacie będą fikcyjne, w grze nie zabraknie czarnych kart z powstańczego kalendarza**. Jako przykład twórcy podają krwawo stłumiony wybuch walk na Woli, podczas których siły wermachtu wykorzystywały polskich cywilów jako żywe tarcze. – *Nie wchodząc w szczegóły, wokół eksplozji na ulicy Kilińskiego narosło wiele mitów, począwszy od tego, że wybuchł „czołg-pułapka". W rzeczywistości był to stawiacz min, którego ładunek został przypadkowo zdetonowany przez Powstańców po przejęciu pojazdu* – tłumaczy developer.

Pytam Paplińskiego o to, w jaki sposób gra zamierza sportretować Armię Czerwoną. Nie jest w końcu tajemnicą, że pochwyceni AK-owcy stawali niekiedy przed ponurym dylematem: czy dać się włączyć w szeregi czerwonoarmistów, czy ryzykować wywózką do łagru? W dodatku ZSRR zwlekało z interwencją i hamletyzowało w sprawie zrzutów zaopatrzenia. – *Mówiąc eufemistycznie – nie mieliśmy zbyt dużego wsparcia ze strony Armii Czerwonej* – przyznaje developer. W grze wątek ten zostaje wpleciony w rozgrywkę, ale w sposób, który dla osób zaznajomionych z historią Powstania nie będzie zaskoczeniem.

Marsz na Zachód

W tym roku obchodzimy 75. rocznicę powstania, narodowej rany, którą sukcesywnie upamiętniamy w sztuce. **Bliskość biura producentów Warsaw, oraz płaskorzeźby „Jezu, ratuj, bo giniemy" należy rozumieć wyłącznie w sensie geograficznym.** Dzieła traktujące o powstaniu przebyły bowiem niezwykle długą drogę. Dziś jesteśmy w stanie mówić o tragedii ze swadą. Łukasz Orbitowski publikuje „Widma", w których przeplata wydarzenia historyczne z wątkami magicznymi, snując wizję powstania, podczas którego nie wypala żadna sztuka broni. Lao Che nagrywa „Powstanie Warszawskie", eklektyczny miks autorskich tekstów z utworami z epoki oraz popkulturowymi wtrętami. Karierę na listach przebojów robią „Morowe panny", album, którego autorki śpiewają (i rapują!) o kobietach powstania.

Dotychczas nie potrafiliśmy przebić się z opowieścią o powstaniu na Zachód, ale Warsaw ma ambicję wykroczyć poza lokalny rynek. Zapytany o cele produkcji, Papliński wspomina targi PAX w Bostonie, podczas których młody Amerykanin podszedł do stoiska z grą, dopytując o przebieg powstania... i, jak się okazało, niemało o nim wiedząc. Gdy developerzy zagadnęli, co skłoniło go do zainteresowanie się tematem, ten odparł, że o zrywie w stolicy usłyszał... słuchając piosenki Sabatonu. – *Zależy nam na tym, żeby za rok ktoś odbył analogiczną rozmowę, ale mówiąc nie o Sabatonie, ale o Warsaw. Fakty da się sprzedać w nieoczekiwany sposób. Naszym głównym celem nie jest wyedukowanie świata o powstaniu warszawskim. Jest nim stworzenie atrakcyjnej gry, która spowoduje, że zainteresowany rozgrywką w jej trakcie pozna fakty, o których nie miał wcześniej pojęcia.* |CDA|

Zdjęcie publikujemy dzięki uprzejmości Microsoftu.

NIE TRZEBA BYŁO WIELE

Promował dostępność: **Papkin**

Nasz tekst o problemach, na jakie natrafiają przed monitorem osoby z niepełnosprawnościami, odbił się szerokim echem. Zainteresowanie, choć przyjemne, traktujemy przede wszystkim jako zobowiązanie.

Artykuł opublikowaliśmy w CDA 07/2019. Na krótko po wysyłce wydania do druku, bez skrótów, udostępniliśmy go na cdaction.pl (bit.ly/nietrzebawiele). Również w formacie PDF i w wersji audio, w trosce o komfort czytelników mających problemy ze wzrokiem albo zaawansowaną niepełnosprawność ruchową.

Co było?

Reakcje? Bardzo pozytywne. Niezwykle ciepłe wiadomości wysłali nam cytowani w tekście rozmówcy. Karolina Stachowiak, która reprezentowała na naszych łamach niesłyszących graczy, pisze w przesłanym redakcji mailu: „tekst się bardzo udał! Wypowiedziały się ciekawe osoby, cieszę się, że pomagał też Rafał Piechocki. Artykuł rzeczowy, dobry i mam nadzieję, że dotrze do ludzi". Wspomniany Piechocki udzielił w międzyczasie wywiadu PC Formatowi, na szpaltach którego opowiedział o grach terapeutycznych i rehabilitacyjnych.

Tomasz Król, wiceprezes Polskiego Stowarzyszenia Osób Niepełnosprawnych, podsumował: „W kontekście gier komputerowych bariery biorą się ze sposobu myślenia o osobach z niepełnosprawnością. Analizując artykuł, patrzyłem zarówno z punktu doświadczonego programisty, jak również środowiska osób z niepełnosprawnościami. Muszę przyznać, że świetnie Państwo pogodzili te dwa aspekty. Zarząd PSON nieustannie dąży do obalenia pewnych stereotypów (np. oferta pracy dla osób z niepełnosprawnością – tylko sprzątanie lub ochrona) poprzez pokazywanie w pozytywnym świetle ludzi z niepełnosprawnością... bo przecież »niewiele trzeba«, prawda?".

Tekst rozpropagowały m.in. Poznańska Gildia Graczy oraz fanpage Xbox Polska, podawali go dalej dziennikarze, developerzy i influencerzy. Prywatnie najbardziej cieszy mnie, że krążył on po grupach UX-owych, a więc wśród ludzi, którzy zajmują się na co dzień właśnie komfortem użytkownika. Największego rozgłosu przysporzył jednak sprawie... ASZdziennik, który – nieco wbrew żartobliwemu profilowi – poświęcił nam całkiem poważny materiał. „»Nie trzeba wiele« – to tytuł artykułu z najnowszego numeru CD-Action. Jak dowiaduje się ASZdziennik, miał to być tekst, który zwróci uwagę deweloperów na problemy graczy z niepełnosprawnościami. Wrocławskiej redakcji musiał wkraść się jakiś chochlik. Bo zamiast tego **powstał najważniejszy tekst w historii CD-Action**".

> WCIĄŻ JEDNAK MAMY BARDZO WIELE DO ZROBIENIA.

Co dalej?

W tym wydaniu publikujemy list otwarty do developerów, który opublikowaliśmy również na cdaction.pl. Troska o osoby z niepełnosprawnościami okazała się zresztą jednocząca – wsparcie dla inicjatywy zaoferowało kilka stowarzyszeń, w rozmowę na temat accessibility chcą się zaangażować również inne tytuły naszego wydawcy oraz chociażby radio RMF. Co jednak najbardziej budujące – na swoich stronach udostępniły odezwę również (w teorii) konkurencyjne media. **To chyba pierwsza sytuacja, w której największe branżowe pisma i portale przemówiły wspólnym głosem.**

Nie zwalniamy tempa! W nadchodzącym wydaniu zaprzyjaźnionego PC Formatu (w kioskach od 5 sierpnia) pochylamy się nad tematyką dostępności w kontekście hardware'u i software'u. Jako redakcja CD-Action obiecujemy rozmawiać na ten temat z polskimi developerami. Być może aby temat zaistniał, nie trzeba było wiele. Z całą jednak pewnością wciąż mamy bardzo wiele do zrobienia. |CDA|

List otwarty do polskich developerów

Drodzy Przyjaciele,

jako gracze darzymy Waszą pracę zbyt wielką sympatią, by silić się w tym miejscu na konwenanse. W ostatnich latach daliście nam niezliczone powody do radości, stworzyliście cyfrowe światy, które recenzujemy, ale w których – może przede wszystkim – dobrze się czujemy. Uciekamy w nie przed (czasami nieprzyjazną) rzeczywistością, relaksujemy się w nich, stają się one przestrzenią, w której kultywujemy długoletnie przyjaźnie i zawiązujemy nowe. Nieodmiennie wzruszacie nas i bawicie. Nie będzie też przesadą stwierdzić, że Wasze sukcesy od lat napawają nas dumą i są świetną wizytówką Polski za granicą.

Gramy niezależnie od płci, wyznania i poglądów politycznych. Pragniemy jednak, jako przedstawiciele mediów i organizacji pozarządowych, upomnieć się również o tych, którzy mogą mieć w obcowaniu z naszym medium problemy.

W minionym wydaniu magazynu CD-Action opublikowaliśmy artykuł „Nie trzeba wiele" (bit.ly/nietrzebawiele), którym przybliżamy czytelnikom opowieści graczy z niepełnosprawnościami; podobne inicjatywy podjęły w ostatnich latach także inne branżowe pisma i portale. Zachęcamy do lektury, bo to krzepiące historie. Łączy je jednak pewien wspólny mianownik.

Osoby z niepełnosprawnościami natrafiają w obrębie naszego medium na kłopoty, które łatwo można wyeliminować, acz trzeba o nich myśleć na każdym etapie produkcji. Wśród najczęstszych problemów eksperci wymieniają:

× skomplikowane sterowanie, brak możliwości zmiany klawiszologii;
× niemożność skalowania interfejsu i napisów;
× przekazywanie informacji tylko na jeden sposób (audio lub wideo);
× niemożność wyłączenia QTE, brak stopniowania poziomu trudności;
× brak dbałości o kolorystykę (nieuwzględnianie ślepoty barw, błyski mogące wywołać epilepsję fotogenną);
× brak wsparcia dla jednego kontrolera;
× brak możliwości uruchomienia gry w oknie.

Apelujemy, by o potrzebach graczy z niepełnosprawnościami myśleć, już przystępując do prac nad grą. Pragniemy również zainicjować dyskusję na temat dostępności. Jesteśmy przekonani, że wspólnie możemy doprowadzić do poprawy komfortu grania tej znaczącej (według GUS niepełnosprawność dotyka co piątego z nas!), a wciąż wykluczonej mniejszości. Właśnie dlatego w nadchodzących tygodniach skontaktujemy się z Wami, by porozmawiać o potrzebach osób z niepełnosprawnościami, sposobach, w jakie wychodzicie im naprzeciw, oraz Waszych doświadczeniach z zagadnieniem accessibility.

Jako przedstawiciele polskich mediów i stowarzyszeń uważamy, że o inkluzywność zawsze warto zabiegać. W tym wypadku naprawdę nie trzeba wiele, a wielu moglibyście pomóc.

Podpisano:
CD-Action, Polskie Stowarzyszenie Osób Niepełnosprawnych, Gry-Online, Fundacja Anny Dymnej „Mimo Wszystko", Komputer Świat, Fundacja Indie Games Polska, Filmweb, Gram.pl, Wrocławski Sejmik Osób Niepełnosprawnych, Karkonoski Sejmik Osób Niepełnosprawnych, Polskie Towarzystwo Stwardnienia Rozsianego, Towarzystwo Pomocy Głuchoniewidomym, PC Format

---

List (wraz z CDA 07/2019, w którym ukazał się wspomniany artykuł) wysłaliśmy do następujących developerów:

11 bit studios, Acid Wizard Studio, Anshar Studios, Artifex Mundi, Bloober Team, CD Projekt Red, Cherrypick Games, CI Games, Crunching Coalas, Destructive Creations, Flying Wild Hog, Huuuge Games, Jujubee, MoaCube, People Can Fly, Pixelated Milk, PlayWay, Robot Gentleman Studios, Superhot, Techland, Ten Square Games, Tequilla Games, Teyon, The Astronauts, The Farm 51, Vivid Games.

AUTO SZACH MAT

Ruchem skoczka pląsa po grach: **enki**

Karcianki ocierają pot z czoła, survivale drżą, battle royale kwilą w przestrachu. Na światową arenę wdarł się właśnie nowy gatunek gier, który szturmem podbija umysły strategów, taktyków, hazardzistów... i reszty graczy.

Żyjemy w niezwykłej erze branży gier, kiedy to już nie tylko geniusze ze studiów developerskich, ale często domorośli modderzy w zaciszu swych sypialni odkrywają największe żyły złota. Było tak z Defence of the Ancients (DotA), które wykiełkowało z Warcrafta III, i z battle royale, spopularyzowanym przez niejakiego PlayerUnknowna jako mod do Army III. Oczywiście trzeba było setek, jeśli nie tysięcy pomysłów na rozwinięcie rozgrywki ww. tytułów, by ten właściwy znalazł drogę ku szerszej publiczności, ale w końcu udało się.

Teraz swoje pięć minut sławy świętuje chińskie Drodo, które w czerwcu ubiegłego roku przedstawiło światu Dota Auto Chess, mod do popularnej Moby Valve. Wsparci napływem gotówki od inwestorów modderzy błyskawicznie przerzucili się na produkcję własnego tytułu, który w wersji beta hula już na platformach mobilnych i w zamkniętej becie na PC. Nie znaczy to, że zwycięstwo w walce o graczy mają w kieszeni. Nauczeni przykładem kosmicznego sukcesu PUBG i Fortnite'a developerzy z dużych studiów tylko czekają dziś na narodziny nagłych trendów, by zaserwować własną wariację na dany temat. Na szachową modę najszybciej zareagowali Valve, Tencent i Riot Games, udostępniając odpowiednio Dota Underlords (zapowiedź w numerze), Chess Rush oraz tryb Teamfight Tactics w League of Legends. We wszystkie można grać za darmo, a kolejne bez wątpienia są już od dawna w produkcji.

TAKTYKA

W najprostszym przybliżeniu założenia rozgrywki autoszachów (czy auto battlerów, jak gry tego typu bywają nazywane) przypominają te z Football Managera. Zadaniem gracza jest zebrać drużynę śmiałków i ustawić w odpowiedniej formacji, a w kolejnych potyczkach oni sami już (zamiast strzelać gole) będą prać się z przeciwnikami po pyskach. Oczywiście gdyby zagłębić się bardziej w zasady, analogie szybko się wyczerpią. W najpopularniejszym wydaniu jeden mecz autoszachów rozgrywa się bowiem na przestrzeni wielu starć pomiędzy ośmiorgiem graczy. Ci zaś rozpoczynają na pierwszym poziomie doświadczenia i z pojedynczą jednostką.

Sednem zabawy jest dobieranie kolejnych postaci tak, aby budować między nimi zależności (przymierza, synergie itp...) na planszy. Niektóre wzmacniają konkretną dwójkę czy trójkę (np. dwa trolle zyskują +35 szybkości ataku), inne wpływają na wszystkich sojuszników (sojusz dwóch jednostek dzikich zwiększa obrażenia kompanów o 10%). Oczywiście, wybierając pierwszego bohatera, nie wiemy, co nam maszyna losująca podsunie do kupienia w kolejnych rundach, więc trzeba na bieżąco analizować sytuację. Liczyć swoje fundusze i w odpowiednich momentach sprzedawać niepotrzebne pionki, przelosowywać bieżące oferty, lub zainwestować oszczędności w kolejny poziom, by mieć przewagę dodatkowej jednostki nad graczem, który nie przyspieszył levelowania.

JESZCZE WIĘCEJ TAKTYKI

Typowy mecz zwykle trwa ponad pół godziny. Gracze rozpoczynają grę z pełną pulą życia, którą rywale mogą uszczknąć wówczas, gdy nasza drużyna nie odeprze ich ataku (bywa, że jednocześnie kopia naszej ekipy szturmuje pozycje kogoś innego). Odpowiednio duża liczba dozwolonych porażek pozwala ryzykantom na skorzystanie z dodatkowej głębi strategicznej. Dla przykładu niewydawanie dużej ilości pieniędzy w pierwszych, potencjalnie przegranych rundach może się całkiem dosłownie opłacić kilka minut później, gdy dzięki oszczędnościom i generowanym odsetkom możemy dużo skuteczniej walczyć z RNG podczas przelosowywania postaci – albo kupić sobie następny poziom. Teamfight Tactics dodatkowo wprowadziło niezwykle ciekawy pomysł z „karuzelami" postaci, z których można sobie zgarnąć jedną za darmo, a priorytet wyboru ustalany jest w odwrotnym porządku w stosunku do pozostałych zawodnikom punktów życia. Dzięki wszystkim tym elementom nierzadko zdarza się, że gracz, który przez kwadrans cierpliwie robił dla reszty za ćwiczebny manekin, nagle zaczyna rozstawiać ich po kątach i nokautować jednego po drugim.

Ogarnięcie systemów zarządzających przydziałem złota czy występowaniem rund przeciwko jednostkom AI (zwykle nagradzających przedmiotami), a także punktami doświadczenia, wymaga pewnego ogrania. Wyłączywszy to jednak, **zasady autoszachów są niezwykle łatwe do przyswojenia, rozgrywka zaś nie wymaga refleksu antylopy, tylko co najwyżej szybkiego podejmowania decyzji** podczas zakupów pomiędzy rundami (kto choć raz wbił do spożywczego w sobotę na pięć minut przez zamknięciem, ten zrozumie sytuację instynktownie).

GATUNEK DLA TAKTYKÓW Z ŻYŁKĄ HAZARDZISTY.

Mobilne Auto Chess od Drodo szykuje się do pecetowej premiery.

Wybieranie z kółeczka na czas daje w TFT dodatkowy zastrzyk emocji.

I WSZYSTKO JAK KREW W PIACH PRZEZ LOSOWOŚĆ

Jakkolwiek by na te wszystkie techniki i taktyki nie patrzeć, nie ulega wątpliwości, że wciąż **największym sojusznikiem i wrogiem gracza jest w autoszachach losowość**. Przenika ona do rozgrywki na każdym polu: podczas prezentowania zestawów bohaterów do kupienia i losowania przedmiotów jako nagród; podczas dobierania przeciwników do starć na planszy; a w trakcie samych potyczek – kiedy nasze jednostki same wybierają sobie cele ataków i umiejętności specjalnych. Kiedy w TFT wyposażymy postać w Zefir (losowy przeciwnik wyłączany jest z walki na kilka sekund), dwie bitwy mogą rozegrać się zupełnie inaczej w zależności od tego, czy na początku wyeliminowany zostanie jednogwiazdkowy leszcz, czy trzygwiazdkowa zabójczyni, która w kilka sekund rozprawiłaby się z naszą drugą linią. Podobnie: nie ma to jak odpalić potężny czar leczący, gdy w zasięgu jego działania nie ma ani jednego kompana.

Paradoksalnie dzięki temu wszystkiemu dużo łatwiej niż np. w Mobach znosi się w autoszachach porażki. Oczywiście pomaga fakt, iż każdy gra sam i nikt z drużyny nie będzie mu na czacie życzył wizyty u onkologa z powodu złego zagrania, ale niezwykle łatwo usprawiedliwić tu niepowodzenie pechem i... spróbować jeszcze raz.

LUKE BIJE SPIDER-MANA

Jeżeli chcesz sprawdzić się w jednym z wydań autoszachów, zapraszam do porównania tytułów w ramce. Jestem jednak pewien, że to dopiero początek przygody branży z tym gatunkiem, bo gdzie tylko spotkamy grupy mniej lub bardziej znanych bohaterów, potencjał na kolejne odsłony jest ogromny. W obozie Blizzarda, któremu gracze złośliwie wytykają ostatnio żerowanie na ideach innych, jak na razie cisza, choć naturalnym pomysłem wydaje się przetłumaczenie crossoverowatego Heroes of the Storm na język autoszachów. A Marvel? DC Universe? Gwiezdne wojny? Niechże nawet będą to Gwintowi wiedźmini, czarodziejki i potwory! Jeśli wszystko dobrze pójdzie, nowy gatunek da konkurencji solidnego mata. |CDA|

	Auto Chess	Chess Rush	Dota Underlords	Teamfight Tactics
PLATFORMY	PC, iOS, Android	iOS, Android	PC, iOS, Android	PC (tryb w League of Legends)
MIKROTRANSAKCJE	tak (avatary, emotki, plansze)	tak (plansze, avatary, boostery doświadczenia)	tak (avatary, emotki, plansze)	tak (avatary, emotki, plansze)
TRYBY ROZGRYWKI	novice 1x4 casual 1x8 ranked 1x8 fantasy 1x8	classic 1x8 turbo 1x8 co-op 2x8	samouczek solo/z botami 1x8 wieloosobowy 1x8	zwykły 1x8 rankingowy 1x8
QUESTY CYKLICZNE	tak	tak	tak	tak
INSTRUKCJA I PODPOWIEDZI W GRZE	tak	tak	tak	ograniczone
KOMENTARZ	Najbardziej rozbudowana obecnie wersja. Bohaterowie to w dużej mierze odpowiedniki tych z Doty 2, w „maskotkowej" stylistyce. Trwa Sezon 1 rozgrywek rankingowych. Na razie tylko platformy mobilne.	Oferuje najszybsze rozgrywki – zarówno w trybie turbo, jak i classic. Tryb co-op pozwala grać w dwuosobowych drużynach i dzielić z kompanem do czterech jednostek. Kolorowy styl anime.	Autorskie podejście Valve, wykorzystuje postacie z Doty 2, oferuje samouczek i grę z botami. Bardzo przyjazna nowym graczom, dostępna w crossplayu między PC i platformami mobilnymi.	W odróżnieniu od pozostałych wykorzystuje planszę z heksagonalnymi polami i całkowicie odmienny zestaw bohaterów. Wprowadza kilka własnych pomysłów, ale za to oferuje najmniej podpowiedzi.

JEDWabny szlag

Wyprawiał się na front: **Papkin**

Jeden podpis mógł sprawić, że więcej zapłacimy za podzespoły, laptopy, konsole, smartfony i internet. Nic jednak dziwnego, skoro długopis trzymał Donald Trump.

TYLKO TERAZ!
PLAYSTATION 4
W CENIE DWÓCH

HIT CENOWY
~~1700 zł~~
2999.-
Konsola PS4 Pro

OKAZJA! SMARTFON DLA TYCH, KTÓRZY LUBIĄ DZIELIĆ SIĘ Z INNYMI.

HIT CENOWY
~~850 zł~~
1599.-
Smartfon Huawei Mate SE

HIT CENOWY
~~4899 zł~~
5499.-
EKSKLUZYWNY LAPTOP W EKSKLUZYWNEJ CENIE!

O SZCZEGÓŁY ZAPYTAJ SPRZEDAWCĘ I MON.

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW LUB ZAKOŃCZENIA WOJNY HANDLOWEJ

SZOP

Wojna handlowa między supermocarstwami trwa od przeszło roku, a żadna wojna nie może się obyć bez ofiar. Wiele wskazuje na to, że konflikt między USA a Chinami uderzy w kieszenie graczy i odbiorców nowych technologii.

Per aspera ad astra

Najcięższe działa wytoczono przeciwko Huawei, chińskiemu tygrysowi, którego zęby zaczęto zauważać dopiero niedawno. Przyszłą korporację założył trzy dekady temu Ren Zhengfei, naukowiec zatrudniony wcześniej w Armii Ludowo-Wyzwoleńczej. Po zakończeniu współpracy z wojskiem 44-letni emeryt wykorzystał wiedzę i znajomości do stworzenia firmy telekomunikacyjnej w Shenzen, wiosce położonej w delcie Rzeki Perłowej. Atutem takiej lokalizacji była bliskość Hongkongu, do niedawna brytyjskiej kolonii, która nawet po włączeniu w poczet ChRL cieszyła się szczególnymi przywilejami. Chińskie władze utworzyły wokół niej specjalną strefę ekonomiczną, w której dopuściły mechanizmy wolnorynkowe, mające zagwarantować napływ zagranicznego kapitału. Shenzen było pierwszym beneficjentem tej decyzji.

Huawei zaczynał skromnie, od handlu przełącznikami sieciowymi (switchami) i konstruowania central telefonicznych. Przez lata działał głównie na rynkach krajowych (wiatru w skrzydła nabrał, tworząc infrastrukturę sieciową dla chińskiego wojska), ale Zhengfei miał większe ambicje. Zamiast poprzestawać na handlu lokalnym i importowaniu zagranicznych technologii – polecił stworzenie centrów badawczo-rozwojowych. Już w 1999 firma otworzyła biuro R&D w Indiach. Kolejne placówki powstały w Wielkiej Brytanii, Pakistanie, Kanadzie, Irlandii, Turcji, Szwecji i Rosji.

Zauważalnym graczem korporacja stała się jednak dopiero w połowie lat dwutysięcznych. W 2003 firma wydała U626 (jeden z pierwszych telefonów korzystających z technologii 3G). Dwa lata później sprzedaż zagraniczna po raz pierwszy przekroczyła zbyt krajowy, ale prawdziwy boom na chińskie telefony miał się dopiero rozpocząć. W 2006 Huawei zawiązało trwającą do dziś współpracę z Google'em, której owocem były pierwsze, sygnowane logiem koncernu smartfony z Androidem. Huawei zyskiwało kolejne przyczółki, stając się wiodącym producentem telefonów i tabletów, ale też – co równie ważne – **serwerów, sieci bezprzewodowych, modemów, macierzy i przełączników**. Dziś firma działa w 170 krajach i regionach, zatrudnia 320 tys. osób, a jej produkty szczególnie bliskie są sercom (i portfelom) Polaków. Z raportu IDC za pierwszy kwartał 2019 wynika, że chiński gigant wyprzedził nad Wisłą konkurencję, otwierając rok sprzedażą na poziomie 2,1 mln smartfonów (szczególnie umiłowaliśmy sobie tańsze modele marki Honor). Chińczycy rozpychają się łokciami również na światowym rynku; dziennie Huawei sprzedaje 500-600 tys. smartfonów, co daje mu pozycję wicelidera (w tym roku udało się przeskoczyć Apple'a), ustępującego jedynie Samsungowi. Po koronę miał sięgnąć jeszcze w 2019... ale wewnętrzne prognozy właśnie obniżono. Na przeszkodzie wielkiego biznesu stanęła bowiem wielka polityka.

America first

Waszyngton zaostrzył kurs wobec Pekinu w marcu ubiegłego roku. Od tego czasu prezydenci Donald Trump i Jinping Xi funkcjonują w myśl zasady wet za wet, nakładając kolejne cła. USA zarzuca Chińczykom (nie bez podstaw) kradzież patentów, nieuczciwe bariery w dostępie do rynku i manipulowanie kursem juana. Do

Donalda Trumpa i Xi Jinpinga łączy szorstka relacja, ostatnie spotkanie w ramach szczytu G20 daje jednak nadzieję na zakończenie wojny handlowej. Obaj prezydenci zapowiedzieli powrót do wspólnych rozmów, a Trump potwierdził, że na razie USA nie nałożą na Chiny kolejnych ceł.

Cyfrowa wojna o budowę sieci 5G trwa.

tego dochodzi cały katalog obaw o uprzedmiotowienie chińskich obywateli i łamanie zachodnich standardów pracy. Jak tłumaczył w kwietniowym tweecie prezydent: „Liberałowie płaczą, że Trump »zaczyna wojnę handlową z Chinami«... wojna handlowa trwa od dekad, ale teraz jesteśmy w niej zarzynani. Tracimy rocznie 500 mld dolarów. Teraz wreszcie stawiamy Amerykę na pierwszym miejscu". Dodatkowymi opłatami obłożono już aluminium, półprodukty, samochody, gaz, wieprzowinę, wino... a od niedawna: również nowe technologie.

Cyfrowa wojna zbiera tym większe żniwa, im bliżej jesteśmy wprowadzenia technologii 5G. Choć pozornie 5G oznacza „szybsze 4G", w istocie jest to ogromne uproszczenie. Wraz z jej wprowadzeniem szybkość przesyłu danych wzrośnie dwudziestokrotnie (do 20 Gb/s!). A **to internet tak szybki, że zdolny zmienić świat**.

Nieodległa przyszłość

Tak duża przepustowość, w połączeniu ze znacznie mniejszym czasem opóźnienia (nawet 1 ms! W przypadku 4G mowa o aż 98 ms), otwiera nam furtkę do znacznie lepszego wykorzystania owoców czwartej rewolucji przemysłowej. Na najbardziej podstawowym poziomie po wprowadzeniu 5G zaoszczędzimy sporo czasu. Według Consumer Technology Association **o ile teraz ściągnięcie filmu trwa ok. 6 minut, po wprowadzeniu 5G zajmie nam to jakieś... 3,6 sekundy**.

Nie warto jednak patrzeć wąsko; 5G połączy miliardy urządzeń i systemów, rewolucjonizując wiele dziedzin życia. Doprowadzi do upowszechnienia autonomicznych samochodów, które w czasie rzeczywistym będą komunikować się nie tylko ze sobą, ale i z sygnalizacją oraz oprogramowaniem monitorującym przepływ ruchu. Dużo obiecują sobie po technologii lekarze, bo piąta generacja to prosta droga do automatyzacji medycyny (wyobraźmy sobie, że wybitni profesorowie operują pacjenta zdalnie, z kilku miejsc na świecie) oraz lepszej (bo szybszej) analizy danych medycznych i historii chorób. 5G może zrewolucjonizować nauczanie (wizja kilkudziesięciu adeptów anatomii wyprawiających się – dzięki VR-owi lub technologii AR – na wędrówkę po ludzkim ciele nabiera realności). Usieciowienie zapewni nam bezpieczeństwo – ostrzeże w porę przed awariami pomp, posłuży do lepszego monitoringu czystości powietrza czy jakości wody. **To przyszłość. W dodatku: przyszłość nieodległa.**

Stawka o to, kto zagra pierwsze skrzypce we wprowadzeniu 5G – USA czy Chiny – jest wysoka. W kwietniowym wystąpieniu prezydent Trump przyznał: – *Według niektórych szacunków branża bezprzewodowa planuje zainwestować 275 mld dolarów w sieć 5G, tworząc szybko 3 miliony miejsc pracy dla Amerykanów i pompując do naszej gospodarki 500 mld...* Tyle że z „niektórymi szacunkami" jest na razie problem. To Chiny mogą zapewnić szybciej lepszą infrastrukturę i są w stanie zbudować piątą generację taniej. Według danych agencji IPlytics – firmy z Państwa Środka złożyły 34% wszystkich patentów związanych z 5G. USA – raptem 14%. Stany przegrywają na tym polu nie tylko z Chinami, lecz także Koreą Południową (25%), Europą (22%) i... samym tylko Huawei (15%)! Choć jednak znalazły się w ogonie stawki, nie zamierzają przegrać tej wojny bez walki.

Szpiedzy tacy jak my

Sieć piątej generacji połączy ze sobą masę systemów kluczowych z punktu widzenia funkcjonowania państwa (transport, bankowość, służbę zdrowia, energetykę)... Wyobraźmy sobie jednak, że wpływ na nie zyskuje ktoś niepowołany. Luki w zabezpieczeniach mogłyby skutkować (wobec upowszechnienia elektronicznego głosowania) chociażby wpływem na wyniki wyborów, a dostęp do naszych prywatnych danych – ułatwić manipulowanie opinią publiczną.

USA od lat oskarżają Huawei o bliskie związki z komunistycznymi władzami, ale dotychczas nie przedstawiono żadnych dowodów. Choć Zhengfei faktycznie współpracował z wojskiem, to jako pracownik cywilny, nie otrzymując stopni i odznaczeń. Prezes sukcesywnie odcina się zresztą od związków z wywiadem. W niedawnym wywiadzie dla Financial Times stwierdził, że „wolałby umrzeć" niż narazić firmę na straty, a udowodnienie Huawei szpiegostwa oznaczałoby koniec działalności. Nie przeszkadza to jednak Stanom twierdzić, że gdyby to Chiny wygrały technologiczny wyścig zbrojeń – mogłyby zaszyć w sieci tzw. backdoory (czyli furtki, pozwalające dostać się do systemu np. służbom specjalnym). Szefowie CIA, FBI i NSA od lat zalecają nie korzystać z urządzeń koncernu, wykluczyli też Huawei z listy dostawców sprzętu dla sektorów publicznych. W marcu BestBuy wycofało produkty Huawei, a z jego smartfonów zrezygnowały największe telecomy w USA – AT&T i Verizon. Na ironię zakrawa zresztą fakt, że szpiegowanie użytkowników udowodniono dotychczas nie Huawei, a... Facebookowi i Google'owi – amerykańskim korporacjom.

W grudniu ubiegłego roku na terenie Kanady aresztowano (pod zarzutem omijania sankcji nałożonych na Iran i kradzieży tajemnic handlowych) Meng Wanzhou, wiceprezes grupy Huawei i córkę jednego z założycieli koncernu. (Wciąż czeka ona na decyzję o ekstradycji do Stanów i wciąż nie »

Mimo dyplomatycznych gestów wojna handlowa między USA a Chinami trwa od przeszło roku. Oba kraje działały dotychczas w myśl zasady wet za wet.

W lipcu Andrzej Duda rozmawiał z chińskim ministrem spraw zagranicznych o „pragmatycznej współpracy". Jak ujawnia Dziennik Gazeta Prawna – prezydent zapewnił, że Chiny nie będą dyskryminowane przy budowie 5G w Polsce.

Unia Europejska chce wypracować wspólne stanowisko wobec bezpieczeństwa sieci 5G. Do 30 czerwca państwa członkowskie miały czas na przeprowadzenie analiz na poziomie krajowym, które przedstawią Komisji Europejskiej.

przyznaje się do winy). W odwecie Chiny zatrzymały trzech obywateli Kanady. Miesiąc później napięcia między światowymi mocarstwami dało się odczuć również w Polsce. W styczniu Agencja Bezpieczeństwa Wewnętrznego zatrzymała zatrudnionego w Orange Polska Piotra D. (właśnie wyszedł za poręczeniem w wysokości 120 tys. zł) oraz Weijinga W., dyrektora sprzedaży polskiego oddziału Huawei (pozostanie w areszcie do 5 października). Obu podejrzewa się o współpracę z obcym wywiadem. W lutym Dania wydaliła dwóch pracowników molocha (oficjalnie: „w związku z niewłaściwymi warunkami zatrudnienia"), a Komisja Europejska zleciła państwom unijnym przygotowanie raportów na temat udziału Huawei w ich rynkach.

Dodatkowego paliwa dostarczył krytykom na początku lipca think tank Henry Jackson Society. Eksperci przyjrzeli się bliżej 25 tys. CV pracowników Huawei, które wyciekły z niezabezpieczonych baz danych firm rekruterskich. Raport ujawnia, że „kluczowi pracownicy średniego szczebla zatrudnieni przez Huawei mają duże doświadczenie w ścisłej współpracy z agencjami wywiadowczymi i wojskiem". Niektórych da się powiązać ze szpiegostwem przemysłowym, inni byli zatrudnieni w Chińskiej Armii Ludowo-Wyzwoleńczej czy w ministerstwie spraw wewnętrznych. Jednego oskarżono o związki ze słynną jednostką 61398, obwinioną o cyberataki na USA i kradzież setek terabajtów danych.

Kto z nami?

Po aresztowaniu Piotra D. i Weijinga W. **Polska pogroziła palcem Huawei, zapowiadając wykluczenie firmy z polskiego rynku IT oraz odsunięcie koncernu od budowy sieci bezprzewodowej piątej generacji**... nie słychać jednak, by tamte pogróżki przełożyły się na realne działania. Huawei wciąż prowadzi (we współpracy z Orange) pilotażowy program 5G w Gliwicach. Wiadomo zresztą, że bez Huawei stworzenie niezbędnej infrastruktury znacznie by się nad Wisłą opóźniło (według wyliczeń samego koncernu: o 12-18 miesięcy), a jej eksploatacja byłaby dla użytkowników droższa. Pekin próbuje skusić Warszawę inwestycjami; jak donosi Agencja Reutera, jeżeli dopuścimy Huawei do budowy infrastruktury – w ciągu pięciu lat koncern zostawi w naszym kraju aż 3 mld złotych. Rząd nie jest na te argumenty głuchy. W połowie lipca Dziennik Gazeta Prawna dotarł do przygotowanej przez MSZ notatki, zgodnie z którą najważniejsi urzędnicy (w tym prezydent Duda) mają zapewniać Chińczyków, że Huawei nie będzie dyskryminowany przy budowie 5G.

Od Chińczyków nie odżegnują się również Rosjanie. Podczas czerwcowego spotkania Xi i Putina w Moskwie szefowie MTS (największy rosyjski telekom) i Huawei podpisali umowę na budowę sieci 5G. Z Huawei chcą współpracować także Niemcy i większość krajów unijnych. W reakcji na kontrowersje 26 marca Komisja Europejska wezwała jednak kraje UE do podjęcia „szeregu działań i środków operacyjnych mających zapewnić wysoki poziom cyberbezpieczeństwa sieci 5G w całej UE". Każdy kraj ma do października przeprowadzić własną ocenę ryzyka i skontrolować dostawców, a następnie – przy wsparciu Komisji i unijnej Agencji ds. Cyberbezpieczeństwa – wspólnie ocenić, w jaki sposób ograniczyć ryzyko (wypracowując wspólnie procedury certyfikacji, kontroli i testów).

Brytyjski rząd wciąż w tej sprawie hamletyzuje... choć cztery największe telecomy zapowiedziały chęć współpracy z gigantem. Nie znaczy to, że Albion nie ma wątpliwości. W raporcie opublikowanym przez rządową National Cyber Security Center czytamy, że „technologia stosowana przez Huawei stwarza istotne ryzyko dla brytyjskich operatorów"... Ale backdoory mogą znaleźć się w chińskich sieciach nie przez wzgląd na powiązania firmy z chińskimi służbami, lecz... niedbałe wykonanie (brak właściwych procedur bezpieczeństwa i systemów nadzoru).

The Art of the Deal

Dotychczas firmę odsunięto od budowy 5G w USA i Australii (Stany próbują przekonać do podobnego ruchu Kanadę). Co znamienne: administracja Donalda Trumpa zaczęła też izolować Huawei od własnych zasobów. **W połowie maja prezydent podpisał rozporządzenie, zakazujące sprzedaży Huawei amerykańskich technologii.** Miałoby to na celu „ochronę USA przed zagranicznymi przeciwnikami, którzy aktywnie i coraz częściej tworzą oraz wykorzystują słabe punkty infrastruktury i usług technologii informacyjnych i komunikacyjnych". Choć nazwa „Huawei" w dokumencie nie padła, Departament Handlu natychmiast wpisał firmę (oraz 70 powiązanych z nią podmiotów) na czarną listę i stwierdził, że jej działalność stanowi zagrożenie dla bezpieczeństwa. To potężne uderzenie. Oznacza ono, że **aby pozy-**

Dla Polski kluczowe będą ustalenia w ramach UE.

skiwać amerykańskie technologie – Huawei musi uzyskiwać zgodę rządu w Waszyngtonie.

Pokłosiem decyzji miały być głośne rozstania. Zerwanie współpracy z chińskim molochem zapowiedział Facebook, co może oznaczać, że właściciele smartfonów Huawei stracą z czasem dostęp do WhatsAppa czy Instagrama. Microsoft ogłosił, że przestanie sprzedawać Windowsy do laptopów firmy. Qualcomm, Quorvo, Panasonic, ARM i Intel mają zaprzestać dostaw niezbędnych podzespołów. Chińczycy zgromadzili co prawda spore zapasy, ale wstrzymanie dostaw będzie dla nich dotkliwym ciosem. **Najmocniej zabolałby jednak rozbrat z Google'em, dysponentem systemu operacyjnego Android.** Blokada Trumpa oznacza, że kolejne urządzenia Huawei mogą stracić dostęp do Chrome'a, YouTube'a czy Gmaila. Google podkreślił, że zamierza wspierać już istniejące smartfony (które wciąż będą otrzymywać poprawki bezpieczeństwa Androida). Nie wiadomo natomiast, co stałoby się z urządzeniami, które trafią na rynek w przyszłości.

Nowa nadzieja

Departament Handlu zezwolił Huawei na kupowanie amerykańskich produktów i współpracę z amerykańskimi firmami do 19 sierpnia. Co jednak wydarzy się po tym terminie? **Nie wiadomo.** Iskierkę nadziei przyniósł lipcowy szczyt G20 w Osace, na którym spotkali się przywódcy najbogatszych państw na świecie. Po rozmowach na linii Xi-Trump ten drugi ogłosił (podczas konferencji prasowej), że zezwoli, by amerykańskie koncerny nadal handlowały z Chińczykami, gdyż „firmy zarabiają na tym olbrzymie ilości pieniędzy" oraz „nie były *(one – dop. red.)* do końca zadowolone z zakazu, ponieważ nie miały nic wspólnego z tym, co się dzieje w Huawei"... Komentatorzy przyjęli te słowa z ulgą, interpretując je jako zawieszenie broni... ale nadzieje okazały się płonne. Słowa prezydenta doprecyzował na antenie Fox News Larry Kudlow, doradca ekonomiczny Białego Domu. Jak twierdzi: „to nie amnestia", Chińczycy mogą nabywać tylko „ogólnodostępne produkty", a „obawy o bezpieczeństwo wciąż mają pierwszorzędne znaczenie".

Niezależnie od tego, jak daleko Stany zabrną w wojnie z Huawei, telekomunikacyjny gigant z pewnością straci. Ile? Firma zleciła wewnętrzne analizy, do których udało się dotrzeć Bloombergowi. Wynika z nich, że roczna sprzedaż smartfonów może spaść nawet o 40-60 mln (w 2018 sprzedano aż 206 mln sztuk!). Podczas transmitowanej przez chińską telewizję konferencji w Shenzhen prezes Ren Zhengfei stwierdził, że sankcje zaowocują znacznymi spadkami dochodów w latach 2019 i 2020 (zyski wyniosą o 30 mld dol. mniej, niż zakładały prognozy)... Jak jednak zastrzegł – odbicie nastąpi już w 2021. „Jesteśmy silni. Myślę, że nie ma możliwości, by nas zabić" – obwieścił.

Nie wspomniał o tym, że szuka nowych dostawców podzespołów, ale taki ruch wydawałby się logicznym krokiem. Możemy również domniemywać, że czarne chmury przyspieszą prace nad własnym systemem operacyjnym, który Huawei zaczęło tworzyć już siedem lat temu (pod koniec maja firma zarejestrowała znak handlowy Ark OS). Wciąż jednak nie wiadomo, czy będzie to kolejna open-source'owa wersja Androida, czy może zupełnie nowy produkt.

Wyprowadzki

Technologiczni giganci nie mogą sobie pozwolić na niepewność. Nawet mimo pojednawczego tonu, który dało się usłyszeć podczas szczytu G20, największe firmy rozważają wyprowadzenie swoich fabryk z Chin. Dell, HP, Microsoft czy Amazon głośno mówią o przeniesieniu produkcji do – na przykład – Meksyku, Tajwanu, Czech lub Wietnamu. Z tego frontu nieco wyłamuje się Apple. Nie jest tajemnicą, że iPhone'y są montowane w Chinach. A choć linie montażowe dałoby się przenieść względnie łatwo, to już przeniesienie zakładów produkcyjnych byłoby kłopotem. Jak zresztą donosi Wall Street Journal, mimo nowych taryf celnych firma Tima Cooka zamierza... przenieść montaż Maców Pro z USA do Chin, argumentując ten ruch niższymi kosztami. (Nadmieńmy jednak, że Maki nie są dla firmy priorytetem: według danych z minionego kwartału stanowią jedynie 9% jej przychodów, a udział komputerów w zyskach wciąż spada).

Być może najmocniej z perspektywy graczy wybrzmiała jednak wspólna deklaracja Sony, Nintendo i Microsoftu. Gdy Donald Trump zapowiedział kolejne cła (konsole i automaty do gier i kontrolery mają zostać obłożone 25-proc. podatkiem), producenci konsol wystosowali wspólny list (odsyłam do ramki).

Orzeł kontra żółw

„Pomniejsze bóstwa" Terry'ego Pratchetta kończą się sceną, w której orzeł chwyta w szpony żółwia i unosi go, chcąc rozbić skorupę gada. Niespodziewanie jednak – potencjalna ofiara postanawia się odgryźć. „Ewolucja nie dała orłom wielkiej wyobraźni ani zdolności przewidywania – tyle, ile jest konieczne, by wiedzieć, że żółw pęka, kiedy go zrzucić na skały. W tej chwili jednak ptak tworzył sobie myślowy obraz tego, co się stanie, kiedy wypuści ciężkiego żółwia, wciąż mocno ściskającego pewną istotną część jego ciała" – pisał.

Cytat z brytyjskiego humorysty stanowi zgrabną metaforę wojny handlowej między USA a Chinami. Choć orzeł (Stany) chce roztrzaskać żółwia (ChRL), ma w tej wojnie wiele do stracenia. Oboje ważą „za" i „przeciw" w locie, a ich konfrontacja może trwać jeszcze długo. **Stawki cyfrowej wojny są wysokie i wszyscy jesteśmy jej zakładnikami.** |CDA|

Fot. whitehouse.gov, prezydent.pl, europarl.europa.eu

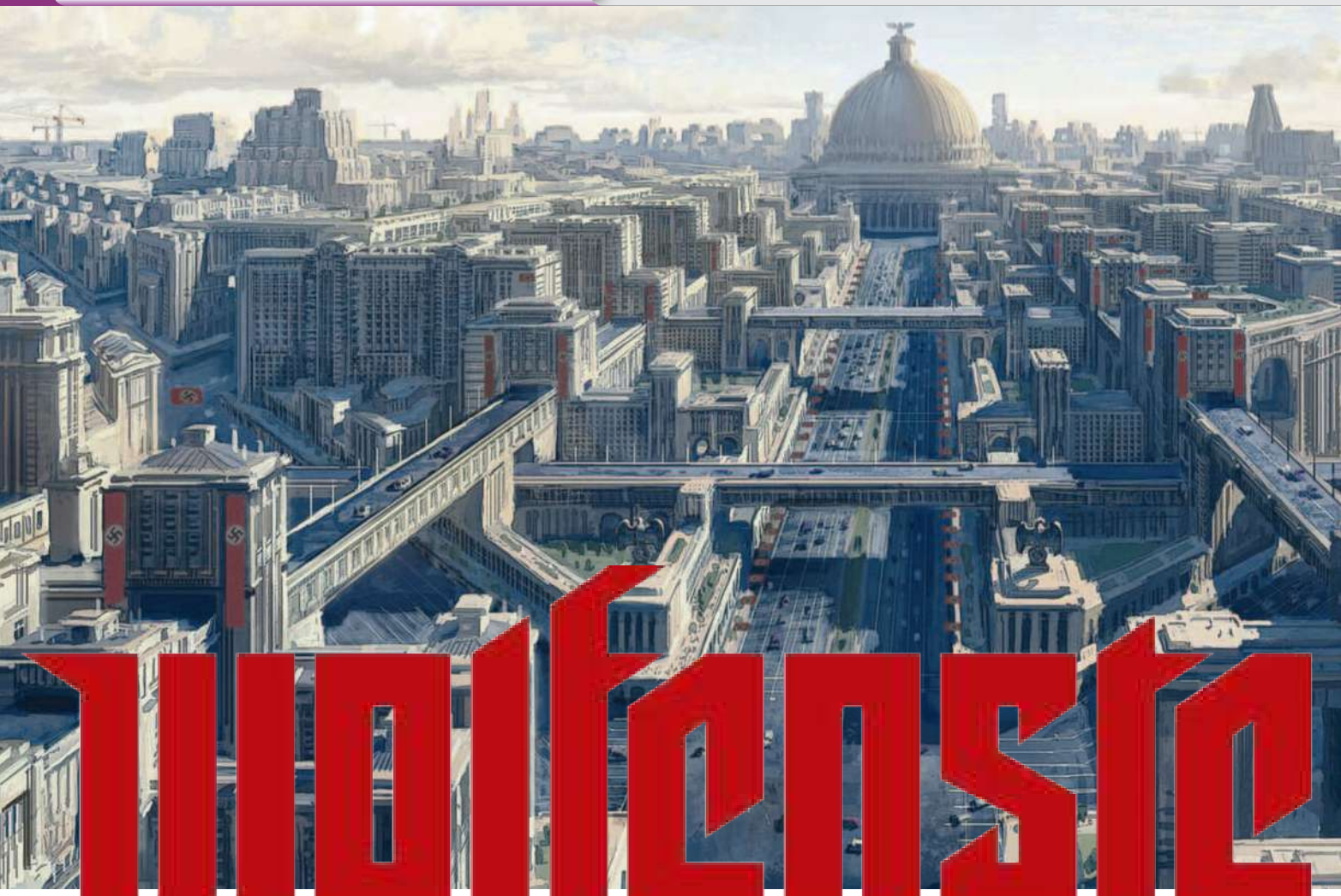
Egzotyczny sojusz

Nieczęsto zdarza się, by Sony, Nintendo i Microsoft mówiły jednym głosem, ale przepychanki na linii USA-Chiny skłoniły konkurentów do zajęcia wspólnego stanowiska. Jak piszą w liście, opublikowanym w reakcji na amerykańskie cła:

„Jako wiodący producenci konsol do gier wideo przedstawiamy samodzielny wniosek, aby naświetlić ogromny wpływ i nadmierną szkodę dla ekonomii, jaką miałyby proponowane cła na konsole do gier wideo dla całego ekosystemu gier wideo. W szczególności cła na konsole mogą:

- **zaszkodzić konsumentom, developerom gier wideo, sprzedawcom i producentom konsol;**
- **zagrozić tysiącom wysokoopłacanych i satysfakcjonujących miejsc pracy w Stanach Zjednoczonych;**
- **stłumić innowacje w naszej branży i poza nią".**

Producenci wcale nie dramatyzują, bo w 2018 ponad 96% importowanych do Stanów PS4, XBO i Switchy zostało wyprodukowanych właśnie w Chinach. Podniesienie cen może sprawić, że boom na konsole i gry wyhamuje, a to może przynieść USA roczne straty na poziomie 350 mln dolarów (według wyliczeń Trade Partnership dla Consumer Technology Association). I to uwzględniając dodatkowe zyski z ceł! Dla nas, graczy, przeprowadzka gigantów mogłaby oznaczać, że za Project Scarlett i nowe PlayStation zapłacimy więcej.



WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD™

Surfował z nazistami: **Rajmund**

Bethesda oficjalnie zapowiedziała, że Wolfenstein: Youngblood to pierwsza odsłona serii, która trafi w nieocenzurowanej formie na rynek niemiecki. Poprzednie części nie miały tego szczęścia, podobnie jak inne gry, w które ingerowała Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Ingerowała – dodajmy – w kuriozalny sposób.

Nadawane przez nią oznaczenia mogą kojarzyć się z europejskim PEGI. W końcu ich celem jest poinformowanie, czy dany produkt będzie odpowiedni dla dzieci i młodzieży. Oceny przyznawane są w pięciostopniowej skali: tytuł albo nadaje się dla wszystkich, albo dopiero dla użytkowników od lat 6, 12, 16 bądź 18. USK może także odmówić przypisania produktu do któregokolwiek z progów. W takim wypadku trafia on na czarną listę... i dopiero tutaj pojawiają się schody.

Ość w wolności

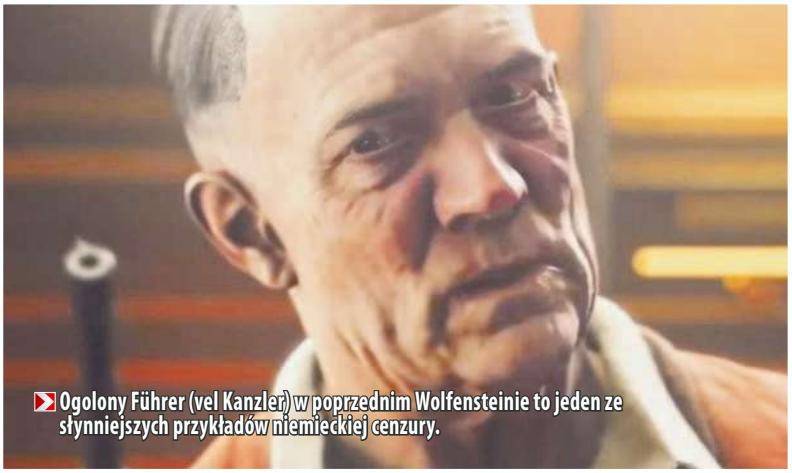
Główna różnica między naszymi rynkami pojawia się w postrzeganiu i egzekwowaniu tego systemu na co dzień. W Polsce w dalszym ciągu nie powinniśmy mieć problemów z zakupem gry, nawet jeśli nie łapiemy się w widełki ograniczeń wiekowych PEGI. (Choć uprawomocnienie takich oznaczeń postulował poprzedni Rzecznik Praw Obywatelskich, sprawa zmarła śmiercią naturalną). Co innego u naszych zachodnich sąsiadów, u których **prawo jest pod tym względem bardzo surowe i nakazuje sprzedawcom sprawdzać dowody osobiste graczy**, tak jak u nas przy zakupie alkoholu. Sklep, w którym niepełnoletni kupi tytuł dozwolony od lat 18, mogą spotkać poważne konsekwencje finansowe. Dlatego też produkcje z najwyższą klasyfikacją wiekową z góry zawężają sobie grono potencjalnych odbiorców.

To jednak w dalszym ciągu mniejszy problem niż wspomniana czarna lista. Jeśli USK uzna, że w tytule pojawiają się elementy zabronione przez niemieckie prawo i odmówi przyznania mu oceny, to zgodnie z ustawą o grach komputerowych jego sprzedaż i promocja zostaną zakazane. Dotyczy to także dystrybucji cyfrowej, choć w wielu przypadkach niemieccy gracze mogą aktywować na swoich kontach klucze Steam czy GOG kupione w innym kraju. Wyjątkowo kuriozalnie wygląda sprawa na Uplayu, na którym produkcje dozwolone od lat osiemnastu zakupimy wyłącznie w godzinach 23-6. Producenci musieli dotychczas albo godzić się z nieobecnością na niemieckim rynku, albo negocjować z przedstawicielami USK, decydując się na pewne zmiany w swoich dziełach.

O jeden wąs za daleko

Ukazywania swastyki w grach – łapiącej się pod symbole niekonstytucyjnych organizacji – zakazuje artykuł 86a niemieckiego kodeksu karnego. Szerzenie propagandy narodowo-socjalistycznej jest w nim opisane bardzo obszernie, a Niemcy traktują ten katalog poważnie: co roku aresztują kilkadziesiąt osób za wykonywanie salutu rzymskiego. Głośnym przykładem niemieckiej cenzury był poprzednik Youngblood,

W ocenzurowanym RTCW Heinricha Himmlera zastąpił niejaki Heinrich Höller (podobieństwo przypadkowe).



Ogolony Führer (vel Kanzler) w poprzednim Wolfensteinie to jeden ze słynniejszych przykładów niemieckiej cenzury.

wydany w październiku 2017 roku Wolfenstein II: The New Colossus. Aby gra została dopuszczona przez USK do obrotu, twórcy ze studia MachineGames musieli wprowadzić daleko idące modyfikacje do swojej alternatywnej wersji historii. W końcu według niej Niemcy wygrali II wojnę światową, a naziści rządzą światem. W edycji wydanej nad Renem nie ma mowy o hitlerowcach, których zastąpiono mniej jednoznacznym „reżimem". Zrezygnowano też ze swastyk, podmieniając je na logo serii. Podobne kroki poczyniono już w The New Order, ale jeden zabieg sprawił, że to dopiero przez The New Colossus o niemieckiej cenzurze zrobiło się głośno na całym świecie.

Aby uniknąć ewentualnych pozwów i kontrowersji, Bethesda postanowiła ocenzurować także samego Adolfa Hitlera, który pojawia się w The New Colossus jako schorowany starszy pan, karykaturalnie siejący nienawiść i cierpiący na wciąż pogłębiającą się obsesję na punkcie Żydów. Wycięcie całej postaci z gry byłoby zbyt pracochłonne, więc postanowiono... pozbawić ją charakterystycznych wąsów. Dodajmy, że inni bohaterowie zwracali się do niej per „mein Kanzler" zamiast „mein Führer".

Taka forma mogła nas bawić, ale niemieccy gracze raczej cieszyli się, że w ogóle mogą wreszcie legalnie zagrać w jakiegokolwiek Wolfensteina, bez konieczności sprowadzania go z zagranicy. Wcześniejsze odsłony od razu trafiały na czarną listę USK. Gdy w 2012 roku branżowe media cieszyły się darmowym Wolfensteinem 3D w wersji webowej, dziennikarz Forbesa Tim Worstall narzekał, że w ogóle nie może odpalić go w przeglądarce, ponieważ łączył się wówczas z niemieckiego IP. W ocenzurowanej wersji Return to Castle Wolfenstein dowódcę SS Heinricha Himmlera przemianowano na Heinricha Höllera, samych nazistów zaś zastąpił Klan Wilków. Podobnych zmian, a także znacznego ograniczenia przemocy, doczekało się niemieckie wydanie Wolfensteina z 2009 roku. Activision nie zadbało jednak o usunięcie całej niekonstytucyjnej symboliki i grę – mimo cenzury – szybko wycofano ze sprzedaży.

Das ist Robot!

Umieszczenie w grze nazistowskiej symboliki to prawdopodobnie najszybszy sposób, by trafić na czarną listę USK, ale nie zapominajmy, że organizacja jest równie czuła na punkcie przemocy. Zmiany dotknęły np. kultowego Half-Life'a, który w niemieckiej wersji stał się nieco inną grą. Dalej jest to opowieść o dzierżącym łom Gordonie Freemanie, który wskutek nieudanego eksperymentu zaprasza do naszego świata stwory z innego wymiaru. Różnice pojawiają się, gdy spotykamy w Black Mesa żołnierzy. Tych bowiem zastąpiły roboty i to nawet nieszczególnie przypominające ludzi. Na ich potrzeby nagrano nawet nowe kwestie wypowiadane odpowiednio przesterowanymi głosami.

W dodatku Opposing Force mamy już co prawda prawdziwych marines, ale gdy poczęstujemy ich odpowiednią dawką ołowiu, nie zobaczymy ani krwi, ani nawet animacji upadającego ciała. Przeciwnicy po prostu usiądą na podłodze i pokręcą głowami z dezaprobatą albo ich ludzkie modele rozpłyną się w powietrzu. Cenzura objęła także tryb multiplayer (w którym jedyny dostępny model postaci szczelnie zakryto kombinezonem HEV), a także dodatek Team Fortress, w którym podmieniono wszystkie postacie na ich mechaniczne odpowiedniki.

Wydany kilka lat później pełnowymiarowy Team Fortress 2 został zresztą potraktowany w podobny sposób. Tym jednak razem autorzy zadbali, by roboty w miarę przypominały swoje żywe pierwowzory. Udało się uniknąć krwawych fontann, posokę zastąpiły bowiem wszelkiej maści koła zębate, śrubki czy... hamburgery.

Zroboceniu uległa również słynąca z przemocy seria Soldier of Fortune – niemiecka wersja jej drugiej odsłony rozgrywa się w alternatywnej rzeczywistości, w której androidy przejęły władzę nad światem. Zamiast odstrzeliwać im części ciała doprowadzamy do absurdalnych wybuchów, wieńczących ich mechaniczną egzystencję. Na szczęście podobnych zabiegów nie zastosował Rockstar, który po prostu przez lata okrajał kolejne części GTA z niektórych misji i ograniczał w nich rozlew krwi. Dopiero piąta odsłona serii ukazała się bez ingerencji cenzury.

Stosunki polsko-niemieckie

Bezlitosne ostrze cenzury USK nie ominęło także naszych rodzimych produkcji. O tym, jak należało przerobić Mortyra, aby mógł trafić na rynek naszych zachodnich sąsiadów, wspominał już Smuggler w CDA 08/2019. W przypadku gry, która od samego początku była reklamowana jako „polski Wolfenstein", konieczność takich zabiegów nie powinna jednak dziwić. Znając już zapędy niemieckich cenzorów, mogliśmy się spodziewać, że wydany w 2004 roku Painkiller, a także jego samodzielny dodatek Battle out of Hell trafią od razu na czarną listę. Debiutancka produkcja People Can Fly ociekała krwią i odważnie korzystała z demonicznej symboliki, a w jej rozszerzeniu pojawili się także naziści. Oba tytuły trafiły do Berlina z przyległościami dopiero w... 2017 roku.

Na podobne problemy napotkała kolejna produkcja ówczesnej ekipy Adriana Chmielarza. Co prawda w Bulletstormie nie ma mowy o Wehrmachcie, ale cenzurze USK nie spodobała się niewyparzona gęba »

Bethesda cenzurowała samego A****a H*****a!

Dead Island okazało się odrobinę zbyt brutalne, by zostać dopuszczone do sprzedaży w Niemczech.

Roboty zastępujące marines w niemieckim wydaniu Half-Life'a rozpływały się w powietrzu.

Ocenzurowany Soldier of Fortune II zyskał zgoła cyberpunkową wymowę.

Warszawa jedna twojej mocy się urąga

Warsaw, taktyczne RPG, o którym możecie przeczytać w tekstach Witolda i Papkina, zapisze się w historii jako pierwsza polska produkcja, w której niemieccy gracze zobaczą czytelne odniesienia do nazizmu. W rozmowie z CDA pracujący nad tytułem Krzysztof Papliński potwierdza, że zespół jest już po rozmowach z przedstawicielami USK. Papliński zdradza zresztą, że stosunek cenzorów do naszego medium znacznie się w ostatnich latach zliberalizował. – Warunkiem jest dostarczenie pełnego kodu gry. Cała produkcja jest wtedy ogrywana i sprawdzane jest, jakie dostanie oznaczenie wiekowe. Wraz z nim zgoda na wykorzystanie takich symboli zostaje przyznana z automatu.

W gradaptacji Indy'ego Jonesa swastyki stosownie zakryto.

Graysona Hunta oraz system skillshotów, który zachęcał graczy do jak najbrutalniejszego wykańczania przeciwników i dodatkowo nagradzał najbardziej pomysłową, nieprzerwaną rzeź. Przedstawiciele urzędu przyznali grze najwyższe ograniczenie wiekowe, a także zażądali od wydającego ją Electronic Arts wycięcia najbardziej krwistych scen. W nieocenzurowaną wersję polskiego shootera Niemcy mieli okazję zagrać dopiero w 2017 roku, na okoliczność wznowienia Full Clip Edition.

Mniej szczęścia mieli miłośnicy zombie, których w 2011 roku zachwyciły zapowiedzi Dead Island. Sprzedaż gry w Niemczech została z miejsca zakazana i choć oficjalnych powodów takiej decyzji nie podano do informacji publicznej, nietrudno się ich domyślić, biorąc pod uwagę hektolitry krwi i możliwość ucinania kończyn. Techland przekonywał, że od początku przewidywał taki obrót spraw, podobnie jak wydający Dead Island Deep Silver, który zamiast wprowadzać tytuł do niemieckich sklepów zdecydował się jedynie na dystrybucję w Austrii. Twórcy zresztą konsekwentnie nie zamierzają zginać karku przed cenzurą, stąd pogodzili się z nieobecnością nad Renem także Dying Lighta.

Co ciekawe, problemów z USK nie miała żadna z części Wiedźmina. Na przestrzeni całej trylogii autorstwa CD Projekt Red nie brakowało ani akcentów gore, ani erotycznych podbojów. Mimo to wszystkie sceny tego typu są nadal obecne w niemieckich edycjach gier – z nagością i ukazywaniem flaków były problemy tylko w... Japonii.

Ostatnia krucjata

Surowe podejście USK do ukazywania przemocy i nazizmu w grach nie ma już zastosowania w przypadku innych gałęzi rozrywki. Problemu z wprowadzaniem do niemieckich kin nie miał choćby opowiadający o działających na Księżycu nazistach „Iron Sky" (który był zresztą finansowany m.in. z niemieckiego funduszu filmowego). Oliver Masucci mógł spokojnie zapuścić wąsy i zagrać Adolfa Hitlera w komedii „On wrócił" z 2015 roku, w której dyktator III Rzeszy pojawia się po 70 latach we współczesnym Berlinie. Ta niekonsekwencja bywa zresztą całkiem zabawna. Słynna scena z „Ostatniej krucjaty", w której Indy przypadkiem bierze autograf od Adolfa Hitlera, jest obecna zarówno w filmie Spielberga, jak i w gradaptacji LucasArtsu. Tyle że w tym drugim wypadku swastyki i inne nazistowskie symbole niechlujnie zakryto czarnymi kwadratami. USK nie cenzuruje też (na przykład) telewizyjnego „South Parku", w którym Eric Cartman staje na czele nazistowskiego przewrotu. Ma natomiast problem z obecnymi w South Park: The Stick of Truth zombie-nazistami. (Również developerzy Obsidian Entertainment zdecydowali się z ostentacją przykryć kontrowersyjne treści czarnymi prostokątami).

Czemu USK zezwala na umieszczanie problematycznych elementów w kontekście filmu, ale już nie na ich obecność w grach? Podobne pytanie zadawał w wywiadzie z 2005 roku Ivan Novak z grupy Laibach, która przygotowywała ścieżkę dźwiękową do „Iron Sky" i wielokrotnie musiała mierzyć się z oskarżeniami o promowanie ideologii totalitarnych. „Dlaczego aktor może nosić mundur, a muzyk nie? Bo aktorów nie bierzesz na poważnie, a muzyków tak? A może ludzie chodzący do teatru są inteligentniejsi i powinniśmy uważać na to, co i jak mówimy?". Na szczęście w przypadku gier nie musimy się już dłużej nad tym zastanawiać.

Młoda krew, powiew zmian

9 sierpnia 2018 roku German Games Industry Association poinformowało, że niemieckie władze będą od teraz traktowały gry wideo na równi z filmami fabularnymi czy dokumentalnymi. *Wiele tytułów przygotowanych przez kreatywnych twórców porusza delikatne tematy, takie jak czasy nazistowskie, i robi to w odpowiedzialny sposób, zachęcając do refleksji oraz krytycznego myślenia* – zauważyli przedstawiciele organizacji. Dzięki takiemu podejściu **skończy się wreszcie era zielonej krwi i absurdalnej robotyzacji gier**, a niemieccy gracze w końcu będą mogli legalnie zagrać w nieocenzurowane wersje Wolfenstein: Youngblood oraz przygotowywanego z myślą o VR Wolfenstein: Cyberpilot. W przyszłym roku nad Renem ukaże się Through the Darkest of Times, inspirowana This War of Mine i Papers, Please strategia, w której pokierujemy ruchem oporu w czasach narodzin III Rzeszy. Będzie to pierwsza niemiecka gra wideo, z której nożyce cenzora nie wytną odniesień do nazizmu.

W Polsce słowo „cenzura" w pierwszej kolejności budzi skojarzenia z czasami PRL-u, a te dawno za nami, więc problemy naszych zachodnich sąsiadów mogą nam się wydawać zaledwie egzotycznymi ciekawostkami. Warto jednak spojrzeć na ostatnie wydarzenia w Niemczech z szerszej perspektywy. Dokonano bowiem kolejnego kroku, by zrównać gry z innymi mediami rozrywkowymi, a co za tym idzie: traktować je poważnie. Z czym wciąż w masowej perspektywie bywa różnie. |CDA|

Brrrr... ecenzja

Drżał: **Papkin**

Gorąco na linii Hongkong – Chiny, ocieplenie stosunków między USA a Koreą Północną, ostro podczas brukselskiego szczytu UE. W Polsce też upalnie. W Lubuskiem padło rekordowe 38,2 stopnia Celsjusza, a Małgorzata Kożuchowska wygląda hot w nowej stylizacji! Dobra pogoda nie trzyma się jedynie recenzji, w temacie których notorycznie bije chłodem.

Po lewej: klasyczna Małgorzata Kożuchowska (podczas prezentacji ramówki TVN), po prawej: ujawniony na OFF Camera remaster. Pierwowzór uzupełniono o nowego skina (garsonka Czarny Rycerz) oraz przedmiot (handbag, black). Makijażyści odświeżyli tekstury twarzy, a fryzjer – być może posługując się technologią NVIDIA HairWorks – opracował nowe, realistycznie poruszające się uczesanie.

0 recenzje wypada dbać, to w końcu koleżanki wyjątkowo nobliwe. Po raz pierwszy poddały się tej formie brytyjskie badania (recenzje stały się kamieniem węgielnym nowożytnej metody naukowej!), ale z czasem zaczęliśmy recenzować wszystko. Spektakle, książki, piosenki, programy radiowe, filmy, komiksy, memy, gify oraz fryzury Małgorzaty Kożuchowskiej.

Zima za pasem

Recenzja to forma wyjątkowo rozmowna; w końcu u swego zarania stanowi dialog zarówno autora z odbiorcą, jak i autora z dziełem. Grę wideo (tudzież uczesanie Kożuchowskiej) trzeba przecież osadzić w kontekście. Tak w historii serii (Kożuchowska ma już na koncie brawurową stylizację, którą zaprezentowała na planie „Plag Breslau" Patryka Vegi), jak i na tle konkurencyjnych produkcji (look Kożuchowskiej przywodzi na myśl uczesanie Magdy Mołek). Należy jeszcze zinterpretować znaczenie (gwiazda „Rodzinki.pl" chciała się dobrze zaprezentować na festiwalu OFF Camera), a na deser: podjąć dyskusję z mechanizmami (fryzjer pozwolił kosmykom swobodnie opadać, podczas gdy zazwyczaj aktorka zaczesywała je na bok).

Z różnych jednak przyczyn recenzja cieszy się ostatnio ponurą sławą. Zarzuca się jej nieobiektywność (co jednak wynika z niezrozumienia definicji gatunku), sprzedajność (czemu dawaliśmy odpór felietonem „Przedsądowe wezwanie do zapłaty", CDA 07/2019) oraz oderwanie od rzeczywistości („Komu wierzyć?", CDA 05/2019). Z perspektywy osoby w recenzje wierzącej (i praktykującej) – szczególnie dziwi mnie plwanie przez odbiorcę na opinię, z którą ów odbiorca się nie zgadza. Z prozaicznej przyczyny: **ja od recenzji wręcz oczekuję fermentu!**

Stanowisko krytyka uważam za najlepsze wówczas, gdy wskazuje mi on nieznaną płaszczyznę utworu albo uwypukla aspekt, który – w moim mniemaniu – nie był aż tak ważny. Czytanie dziennikarzy, z którymi mi nie po drodze, to znakomita gimnastyka intelektualna, a oni sami są często skarbnicami ciekawych spostrzeżeń i udanych interpretacji. Krytykowanie recenzji za jej przewrotność to jak krytykowanie Disneylandu za te najszybsze, najbardziej fajoskie kolejki.

Zamki na lodzie

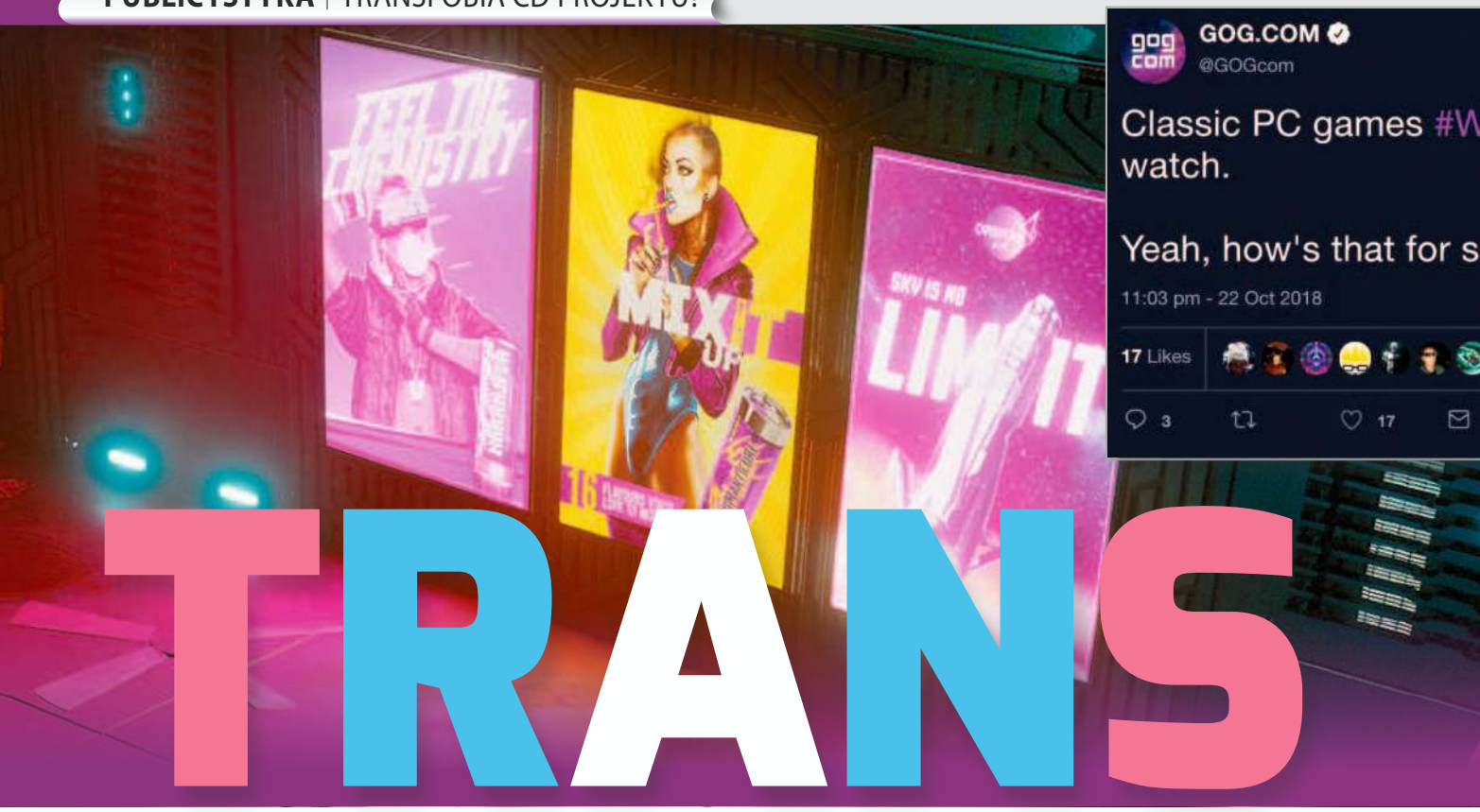
Niedobrze się dzieje, że – jako odbiorcy mediów – zaczynamy patrzeć na recenzję jako na tekst użytkowy, mający nam wyłożyć, że grafika to fajna, muzyka to dobra, a gameplay to innowacyjny. Z regularnością godną bijącego w bęben dobosza tłumaczę naszym kandydatom na współpracowników: **zamiast bombardować przymiotnikami – wytłumacz mi, co się za nimi kryje**. DLACZEGO grafika to fajna? CO TO ZNACZY, że muzyka to dobra? W JAKI SPOSÓB gameplay jest innowacyjny? Gorąco zachęcam również do tego, by nie bali się analizować świata przedstawionego, bo wiele produkcji (zwłaszcza narracyjnych) wymaga od krytyka gry umiejętności filmoznawcy. **Młody narybek aż rwie się do recenzji, ale recenzja to nie dziennikarskie przedszkole, ale uczelnia wyższa!** Recenzowanie wymaga wiedzy, doświadczenia, zdolności analizy i syntezy informacji, wyobraźni oraz rozp(i/a)sanego pióra...

Mam nadzieję, że nie będzie mi to poczytane jako chwalipięctwo, ale nieskromnie powiem, że zgromadziliśmy na łamach mocny zespół recenzentów. Spikain zachował dziecięcą umiejętność cieszenia się grą, o której zawsze pisze z dobrotliwym spokojem. Enki łączy erudycyjny dowcip z wnikliwym spojrzeniem analityka, który potrafi rozłożyć symulator ekonomiczny na czynniki pierwsze. DaeL ma na koncie tysiące godzin w grach strategicznych, a ich tajniki wykłada z rzadką lekkością (oraz szczyptą paździerzowego poczucia humoru). Smuggler snuje podszyte anegdotami gawędy. Eugeniusz Siekiera słynie z miłości do kina grozy i znajomości technik straszenia, Berlin – z bezczelności i niezgody na bylejakość. 9kier wyraża psychotyczną wręcz chęć dyskusji z mechanizmami, Krigore'a znamy zaś z miłości do klasycznych shooterów, ale i wielkiej biegłości w opisie technikaliów. Techniczne podejście wyraża również niezwykle sumienny Ninho.

Zimna krew

Jako recenzenci mamy obowiązek troszczyć się nie tylko o wnikliwość ocen, ale i o to, by się wam tę naszą twórczość przyjemnie czytało. Musimy dbać o plastyczną metaforykę i bogactwo języka, a jednocześnie: trzymać się schematu gatunku i zachować spójność. Oj, nie dajcie się zwieść intuicji, przyjaciele, napisanie recenzji to nie żadne hop-siup, ale skok na głęboką wodę! **Właśnie dlatego o recenzjach (nie tylko pióra pań i panów powyżej) warto myśleć ciepło.** Zwłaszcza w momentach, gdy klimat wyraźnie im nie sprzyja. |CDA|

Fot. AKPA, TVN.



Posłużył za pas transmisyjny: **Papkin**

CD Projekt znalazł się podczas E3 pod ostrzałem zarzutów o transfobię. Tym razem jednak strzelano ślepakami.

Na jednym z targowych screenów pojawia się afisz, mający promować w Night City pewien napój energetyczny. Na plakacie pozuje modelka, która zachęca do „miksowania" dostępnych na rynku smaków. Modelka – dodajmy – ewidentnie transpłciowa, z bardzo widoczną przez materiał odzieży erekcją.

Najważniejsze są intencje

Zachód dopatrzył się w grafice świadectwa rzekomej transfobii Redów, nie bez słuszności podnosząc, że tak ukazana transkobieta będzie przez odbiorców postrzegana wyłącznie przez pryzmat swojej seksualności. Podczas targów zapytaliśmy o te oskarżenia projektanta questów Mateusza Tomaszkiewicza, który przytomnie odparł, że reklama niewiele mówi o poglądach developerów, ale sporo o świecie przedstawionym. – *To element naszej wizji. Chcemy zarysować opresyjną rzeczywistość, system zbudowany przez korporacje, które nie trzymają się etycznych granic.* Tomaszkiewicz dodaje, że korporacyjne molochy seksualizują zarówno kobiety i mężczyzn, jak też osoby transpłciowe czy niebinarne.

Znamienne zresztą, że problemu z afiszem nie ma również Grzegorz „Lifyen" Żak, członek zarządu działającej na rzecz osób transpłciowych Fundacji Trans-Fuzja. Jak przyznaje w rozmowie z CDA: – *Najważniejsze są intencje.* ***Transfobiczne są w Cyberpunku korporacje, nie jego twórcy.*** Medialne połajanki nie wzięły się jednak znikąd; choć CD Projekt zręcznie porusza się po halach Los Angeles i giełdowych parkietach, w mediach społecznościowych zaliczył w ostatnim roku kilka potknięć.

Niewymazywalni

W październiku na Twitterze GOG-a *(sklepu należącego do grupy CD Projekt – przyp. red.)* pojawił się ćwierk o treści: „Classic PC games #WontBeErased on our watch". („Klasyczne pecetowe gry #NieZostanąWymazane na naszej warcie"). Hasło niewinne, ale tylko wtedy, gdy nie znamy kulturowych kontekstów, bo za hashtagiem #WontBeErased kryje się kawałek historii najnowszej. To motto aktywistów LGBTQ+, sprzeciwiających się działaniom Donalda Trumpa.

Bezpośrednim zapalnikiem była publikacja New York Timesa. Dziennikarze dotarli do rządowej notatki, sygnalizującej, że obecny prezydent

planował wycofać się rakiem z posunięć Baracka Obamy, który uruchomił programy mające przeciwdziałać dyskryminacji osób transpłciowych w obszarze edukacji i opieki zdrowotnej. Administracja Obamy zaktualizowała definicję płci, dotychczas postrzeganą w amerykańskim prawie przez pryzmat biologii (sex), a nie psychologii (gender). To on stoi również za historyczną decyzją, umożliwiającą osobom transpłciowym służbę w amerykańskiej armii.

Nie było tajemnicą, że – w przeciwieństwie do poprzednika – 45. prezydent Stanów Zjednoczonych sprowadza płeć do genitaliów; już na początku sprawowania urzędu zapowiedział wycofanie osób transpłciowych z wojska, tłumacząc decyzję „kosztami medycznymi" oraz enigmatycznymi „zakłóceniami". Jednak dopiero zapowiedź zmiany definicji płci w usługach publicznych wywołała burzę. Mogła bowiem oznaczać, że transpłciowi nastolatkowie zostaliby pozbawieni ochrony przed prześladowaniem w szkole, transkobieta nie mogłaby leżeć na szpitalnym oddziale z innymi kobietami, a transmężczyzna figurowałby w oficjalnych dokumentach pod imieniem nadanym mu przy urodzeniu (tzw. deadname). Dla organów administracji państwowej transpłciowość stałaby się niewidzialna. Problemy w kontaktach z urzędami, ale i ogromne koszty psychiczne spadłyby na ok. 1,4 mln Amerykanów.

JAKO ODBIORCY MAMY PRAWO OCZEKIWAĆ NIEBANALNOŚCI.

MISJA

W odpowiedzi transpłciowi i niebinarni aktywiści wyszli na ulice, organizując w dniu wypłynięcia notatki manifestację w Nowym Jorku. Następnego dnia protestowali pod Białym Domem. Właśnie tam narodziło się kolportowane w mediach społecznościowych, nośne hasło „nie damy się wymazać". **Nawiązanie do niego w celu wypromowania sklepu z grami wideo należy uznać za, w najlepszym razie, niezręczność.**

Do trzech razy sztuka

Nieco wcześniej, bo w lipcu, Twitter GOG-a zaliczył inny kryzys. Promując pojawienie się na cyfrowych witrynach drugiego Postala, administrator konta użył grafiki przedstawiającej strumień moczu, lejący się na nagrobek z napisem: „Games Journalism, committed suicide august 28, 2014". Dzień, w którym branżowe dziennikarstwo miało rzekomo „popełnić samobójstwo", to symboliczna data rozpoczęcia Gamergate, dyskusji o roli dziennikarzy i twórców gier. Uczestnicy tej – ciągnącej się zresztą latami – debaty w brutalny sposób

spierali się o to, czy jest w naszej branży miejsce dla postulatów feministycznych i LGBT. Z czasem dyskurs tylko się polaryzował i radykalizował: pojawiły się oskarżenia o seksizm, rasizm i mizoginię, groźby gwałtu i śmierci, nasyłanie na oponentów policji (pod pretekstem zamachu bombowego), a sprawą zainteresowało się nawet FBI.

Mało? Właśnie obchodzimy rocznicę innego problematycznego wpisu, wyćwierkanego z oficjalnego konta Cyberpunka 2077. Gdy po zeszłorocznych targach E3 jeden z fanów zagaił w mediach społecznościowych: „I WANT MORE, GUYS" („CHŁOPCY, CHCĘ WIĘCEJ"), administrator odpowiedział mu pytaniem: „Did you just assume their gender?!". To z kolei nawiązanie do serii memów, w zamierzeniach wyśmiewających (rzekomą) nadwrażliwość osób transpłciowych, które mają mieć pretensje o stosowanie – chociażby – zaimków osobowych. Tego typu grafiki pojawiły się trzy lata temu, trendując na 9gagu, Twitterze czy Reddicie... Jak jednak prostuje Żak – nie mają one wiele wspólnego z rzeczywistością. – *Osoby transpłciowe nie mówią na wstępie, że są transpłciowe. Chodząc po ulicy, możecie je mijać i nigdy się o tym nie dowiedzieć, często przechodzimy w „tryb stealth", a o transpłciowości rozmawiamy wtedy, gdy mamy z kimś dobre relacje. Zawsze jest to element dużego zaufania.*

Jedna gafa mogłaby się przydarzyć... ale trzy układają się już w określony wzorzec. Zwłaszcza że CD Projekt każdorazowo reagował podobnie: przepraszając „wszystkich, którzy poczuli się urażeni", zapewniając, że „intencją *(studia – dop. red.)* nigdy nie było krzywdzenie kogokolwiek i tolerowanie nienawiści", oraz konstatując, że firma „powinna się skupić wyłącznie na grach". Cenne wydaje się zwłaszcza ostatnie spostrzeżenie. Przedstawiciele spółki konsekwentnie stroniącej od mówienia o polityce otwartym głosem w ciągu raptem roku nawiązali do trzech, silnie polaryzujących konfliktów. **To kontrowersje zupełnie CD Projektowi niepotrzebne.**

Transatlantyk

Być może jednak właśnie w reakcji na nie Redzi zapowiedzieli (ustami Tomaszkiewicza), że w kreatorze postaci pojawi się opcja stworzenia transpłciowego protagonisty – ma to być możliwe dzięki enigmatycznym (na razie) „elementom personalizacji" oraz opcji dobrania dowolnego głosu. – *W środowisku transpłciowym wybrzmiało to bardzo mocno, ludzie mają bardzo duże oczekiwania. Nikt nie odebrał tego transfobicznie czy negatywnie* – twierdzi Żak. Nadzieje społeczności są słusznie rozbudzone, bo futurystyczne Night City to przestrzeń wyjątkowo gościnna dla osób transpłciowych – w końcu dzięki wszczepom i implantom płeć jest w uniwersum gry niczym więcej niż atawizmem. Żak podkreśla również, że Paweł Świerczyński, reżyser cinematików Cyberpunka, utworzył publiczną zbiórkę na fundację Trans-Fuzja (i to jeszcze przed startem E3, nie było to więc w żadnym razie gaszenie medialnego pożaru), a sama organizacja zaoferowała Redom szkolenia i merytoryczne wsparcie.

Gdy pytam go o radę, jakiej udzieliłby twórcom planującym wprowadzić do gry postać transpłciową, Żak natychmiast replikuje: – *Przede wszystkim – niech transpłciowość nie definiuje postaci. Niech taki bohater czy bohaterka ma swój sens, swoje cele, niech coś za sobą niesie, przecież my też mamy swoje życia i hobby.* To mądra uwaga. Sugeruję zresztą eksperyment: spróbujmy podmienić w tej wypowiedzi „transpłciowość" na „płeć", „naród", „orientację seksualną", albo „grupę etniczną". **Opieranie charakterystyki bohatera na stereotypach jest prawie zawsze krzywdzące, a zawsze – leniwe.** Jako odbiorcy mamy prawo oczekiwać, że scenarzyści nie będą bazować wyłącznie na nich. |CDA|

Jak mówić? Jak pisać?

Przedstawiciele Fundacji Trans-Fuzja uwrażliwili nas na pułapki językowe, w które najczęściej wpadają media piszące o transpłciowości. Problematyczny okazuje się przede wszystkim termin „transseksualizm". Jak twierdzi Żak: – *W języku angielskim „sex" oznacza zarówno zbliżenie, jak i płeć... ale w Polsce słowo „seks" już dawno zatraciło znaczenie związane z płciowością. Kojarzy się z orientacją, a transpłciowość orientacją nie jest.* Dodajmy, że „transseksualizm" nie mówi się również dlatego, że końcówka -izm nadaje w polszczyźnie negatywną konotację. (Z analogicznych przyczyn piszemy o „homoseksualności", a nie „homoseksualizmie").

Ekspert sugeruje również, by nie mówić o „zmianie", ale o „korekcie" płci. – *To nie jest jednorazowy, szybki i impulsywny akt, jak wskazywałaby „zmiana". Płeć się koryguje, dostosowując ją do tożsamości płciowej, czyli płci odczuwalnej. To długotrwały proces, a elementy korekty są dostosowywane do potrzeb danej osoby.* Wreszcie: rozmawiając o transpłciowości, nie powinno się określać cech charakteru czy wyglądu jako „żeńskie" lub „męskie" (co najwyżej „stereotypowo żeńskie" lub „stereotypowo męskie").

Te i inne uwagi uwzględniliśmy, rzecz jasna, przy pisaniu tego tekstu.

CDPR ZNOWU NADAJE...

Konstruował bombę kryptologiczną: **DaeL**

CD Projekt Red od dawna umieszcza w materiałach marketingowych sekretne przekazy. Ale tym razem kryptografowie z warszawskiego studia przeszli samych siebie.

W nazwie zespołu ukryta była wiadomość.

Zaczęło się od tweeta. Tuż po prezentacji Cyberpunka 2077 na tegorocznych targach E3 oficjalne konto promujące grę wysłało wiadomość „Zbudź się, Samuraju!". Ćwierk opatrzono grafiką przedstawiającą logo i nazwę zespołu Johnny'ego Silverhanda, zbudowane z serii zer i jedynek. Zamiana tego ciągu na litery odsłaniała następującą wiadomość:

„Więc nie jesteś jedną z owiec. Chcesz zagrać w grę? Wypatruj piknięć"

Rzeczone „piknięcia" wyglądały na nawiązanie do tweeta o treści „Beep", który na początku zeszłego roku na nowo rozbudził zainteresowanie Cyberpunkiem 2077... ale to był dopiero początek drogi przez króliczą norę. Uruchomiona wkrótce strona, za pośrednictwem której dało się zamówić grę przedpremierowo, odznaczała się nieregularnie mrugającym kursorem... **Jak się okazało, to jego miganie było w istocie wiadomością nadaną alfabetem Morse'a.** Jej treść (33.9899317,-118.47565259999999. S) stanowiła współrzędne biura CD Projektu w Los Angeles.

Wojenna wiadomość

Na drzwi wspomnianego biura przyklejono kod QR szyfrujący wiadomość będącą adresem IP 212.91.11.21. Adres prowadził na stronę cyberpunk.net/auramis (ostatnie słowo jest anagramem Samurai), na której mogliśmy przeczytać:

„Siemasz Choomba!(*)
Jeśli czytasz tę wiadomość, to znaczy, że targi E3 już się oficjalnie rozpoczęły i jesteśmy tam z Cyberpunkiem 2077, w samym centrum uwagi.
Zaczęliśmy z przytupem, ogłaszając datę wydania gry, rozpoczynając zbieranie zamówień przepremierowych, pokazując nowy trailer i ujawniając postać Johnny'ego Silverhanda. To już całkiem sporo, ale mamy jeszcze kilka asów w rękawie – miejcie oczy i uszy otwarte.
Z głębi serca dziękujemy, że jesteś z nami!
Twoi przyjaciele z CD Projekt RED"

Oczywiście odezwa była tylko przykrywką, mającą odwrócić (przynajmniej na chwilę) uwagę od dwóch innych, istotnych elementów, które dało się znaleźć na stronie.

Pierwszym z nich była nieco nieczytelna wiadomość następującej treści:

„PIERWSZA WOJNA KORPORACYJNA TOCZYŁA SIĘ W SALACH KONFERENCYJNYCH, DRUGA NA POLACH BITWY, A TRZECIA W SEKRECIE. CZWARTA BĘDZIE TOCZYĆ SIĘ W SIECI I WSZYSTKIE GLOBALNE POTĘGI UCZESTNICZĄ W WYŚCIGU, BY STWORZYĆ BROŃ, KTÓRA ZOSTANIE UŻYTA W TYM KONFLIKCIE"

Zgodnie z historią przedstawioną w grach Mike'a Pondsmitha, Czwarta Wojna Korporacyjna toczyła się między 2021 a 2027. Pretekst do wybuchu konfliktu stanowiła rywalizacja pomiędzy firmami Ocean Technology and Energy Corp (OTEC) oraz Corporation Internationale Nauticale Et Océanique (CINO) o aktywa innej korporacji – IHAG. Spór przeniósł się do Night City, gdzie swoje siedziby miały korporacja zbrojeniowa Militech (wspierająca OTEC) oraz największa na świecie firma ochroniarska Arasaka (z której usług korzystało CINO). Jednym ze skutków rywalizacji była detonacja w mieście taktycznego ładunku jądrowego.

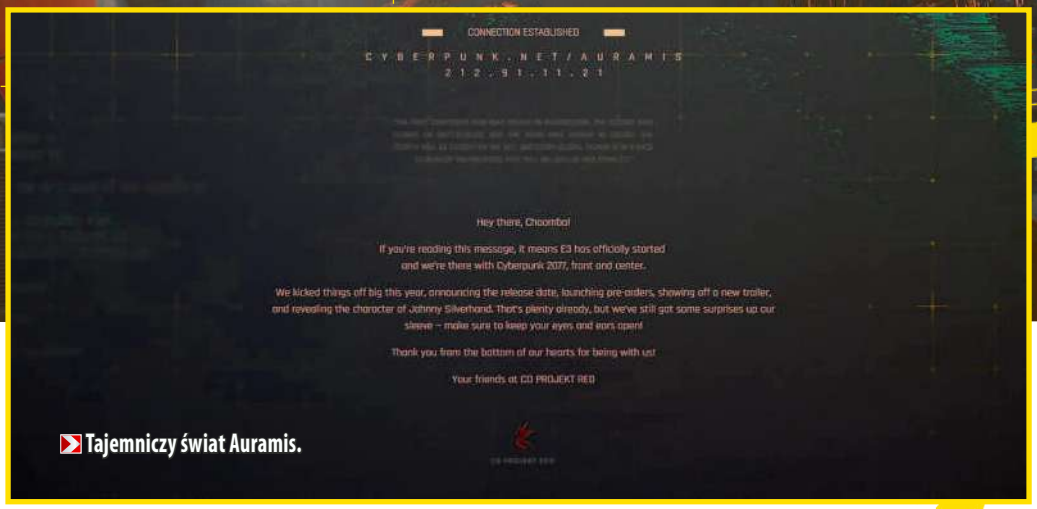
Ale równie istotne jest to, co stało się w przededniu Czwartej Wojny Korporacyjnej. To właśnie wówczas jeden z agentów Arasaki porwał Alt Cunningham, netrunnerkę i dziewczynę Johnny'ego Silverhanda (burzliwą biografię muzyka mogliście poznać w CDA 08/2019. Postać jego partnerki przybliżamy w bieżącym wydaniu magazynu).

Seria szyfrów

Poza tekstem nawiązującym do wydarzeń z przedednia Czwartej Wojny Korporacyjnej tajemnicza strona zawiera także zabezpieczony hasłem plik RAR, który można ściągnąć, klikając na literkę S w nazwie AURAMIS. Fani dość szybko odkryli, że hasłem do pliku jest „Johnny Silverhand". Wewnątrz archiwum znajdowały się

(*) Choomba to slangowe określenie ze świata Cyberpunka. Oznacza kumpla lub ziomka.

Migający kursor na stronie z preorderami nadawał wiadomość kodem Morse'a.



Tajemniczy świat Auramis.

Adygut tdż szrfyljd(**)

Sekretne komunikaty nie są dla Redów pierwszyzną. Przez lata pojedyncze klatki z kolejnych zwiastunów drugiego i trzeciego Wiedźmina zawierały listy skierowane bezpośrednio do fanów. Developer robił sobie nimi niezły PR: zapewniał, że – solidarnie ze swoimi odbiorcami – żywi niechęć do zabezpieczeń DRM-u albo że wsłuchuje się w opinie graczy. Pracując nad swoją najnowszą grą, warszawiacy dali się jednak ponieść cyberpunkowemu klimatowi, kilkukrotnie zwiększając liczbę ukrytych przekazów. Zwiastun zaprezentowany na ubiegłorocznej konferencji Microsoftu zawierał śmigające po ekranie klucze do Wiedźmina 3, które najszybsi i najbardziej spostrzegawczy widzowie mogli wykorzystać w serwisie GOG. Ukryte linki do stron reklamujących megakorporacje ze świata Cyberpunka znalazły się także w oficjalnych grafikach publikowanych przez CDPR w serwisach społecznościowych oraz materiałach streamowanych na Twitchu. W tym roku CDPR zdecydował się wszakże zabrać nas w daleko bardziej tajemniczą – i dłuższą – podróż.

Marketingowcy CDPR są bardziej tajemniczy niż Morfeusz z Matriksa.

dwa pliki. Kolejny .rar oraz dokument z następującą wiadomością:

Coś się stanie. Plany wprowadzono w ruch. Czekaj na więcej.

Czekaliśmy. 12 lipca Lilayaah, specjalistka od komunikacji ze społecznością pracująca w CDPR, opublikowała następującego tweeta:

3^{eXa.Q9m^._78))3/X6Ch-d5,(7v~!L"ty"UmxjP6bRm2.wS!(TU-MqgyBf6#%&+hm?C88+N'+&{\gL}9}Btzq<P:P=fAXb#Kb~qz{XfD^8+@hv$5Zuz$x<

Okazał się on hasłem do drugiego archiwum rar. W jego wnętrzu znajdował się plik 4035, zawierający następującą sekwencję liczb: 20-11-16-7-.-24-5-3-10-24-17-22-16

Wkrótce i ta tajemnica została rozszyfrowana. Liczby były przedstawione w zapisie szesnastkowym. Ich translacja na system dziesiątkowy sprawiała, że nazwa zmieniała się w 2077, a sekwencja w: 16-9-14-7-.-20-5-3-8-20-15-18-14

Przypisanie każdej z liczb odpowiedniej wartości literowej odsłaniało nazwę PING.TECHTORN, będącą anagramem adresu internetowego NIGHTCORP.NET (nazwa nawiązuje zapewne do Night City lub założyciela miasta – wizjonera Richarda Nighta). Na stronie pod tym adresem znaleźć można kolejną serię anagramów, jak również przycisk PLAY, który... nie odtwarza żadnego dźwięku. Nie znaczy to wszakże, że strona jest nie ma. W ciągu dnia, o wyznaczonych godzinach, portal odgrywa krótkie sekwencje mp3, w których kobieta albo mężczyzna podaje liczbę w jednym z dziesięciu języków (włoskim, polskim, niemieckim, angielskim, mandaryńskim, rosyjskim, japońskim, hiszpańskim, koreańskim i francuskim). Liczb jest 13 i zebrane razem tworzą następującą sekwencję: *0048696368719*

Telefon z Polski

To nic innego jak numer znajdującego się w Polsce telefonu komórkowego. Można się zresztą o tym przekonać w każdej chwili – wykręcając go. W odpowiedzi usłyszymy kobietę wymawiającą z lekkim polskim akcentem następującą sekwencję słów:

slash – Uniform – slash – Charlie – Oskar – Romeo – Papa – Tango – Hotel – India – November – Golf

Zapis można bez trudu rozpoznać – to tzw. alfabet fonetyczny NATO, stosowany w lotniczej komunikacji radiowej. Wskazywał na /u/corpthing – użytkownika serwisu Reddit i zapewne posiadacza następnego elementu układanki. Póki co /u/corpthing nie udzielił nam jednak żadnych wskazówek.

Dotychczasowe wiadomości wydają się zdradzać pewne elementy fabuły nadchodzącej gry – przede wszystkim rolę Alt Cunningham, jej programu Duszobójca i wydarzeń z Czwartej Wojny Korporacyjnej. Ale nawet jeśli dalsze podążanie za białym króliczkiem nie przyniesie równie interesujących rezultatów, to jedno trzeba Redom oddać – wiedzą, jak przyciągnąć uwagę społeczności. I chyba mają za dużo wolnego czasu.

.– – -.–– .--. .–. .--. -.–. .. -. ... -.– ––– -. -.-. --.. --.. – .– .--. ––– .-.. .. – -.–– -.– .-

(.–– -.–– .--. -.-. .... .– .––– ... .. . -.. .– . .-..– dop. Papkin).

|CDA|

(**) Tytuł ramki, rzecz jasna, również zaszyfrowaliśmy.

Płacz i płać

Broni podwójnych standardów: **DaeL**

Jestem entuzjastą bojkotów konsumenckich i koneserem internetowego prześladowania wielkich korporacji. Trzymam nawet w piwnicy beczkę smoły i worek pierza – na wypadek gdyby słuszny gniew graczy przeniósł się kiedyś z mediów społecznościowych do prawdziwego świata.

Kiedy więc Fredrik Wester, prezes Paradox Interactive, ośmielił się stanąć w obronie polityki wydawania setek pakietów DLC przez swoją firmę, nie trzeba mnie było długo namawiać. Z widłami i pochodnią w dłoniach czekałem tylko na sygnał, kiedy zacznie się nagonka na bezczelnego Szweda. Odpłata za wszystkie krzywdy wyrządzone mi przez najsłynniejszego producenta wielkich gier strategicznych nadchodziła. Za 70 pakietów DLC do Crusader Kings 2 i 61 dodatków do Europa Universalis 4. Za to, że trzeba wysupłać pieniądze, by oglądać brodate twarze Słowian w CK2 albo posłuchać piosenek w Hearts of Iron 4. Gotów byłem wywrzeć okrutną, internetową zemstę za ten szwedzki potop dodatków, przez który straciłem tysiące złotych.

A jednak, gdy tak zapalałem się i unosiłem, nagle zaczęło mnie coś od środka podgryzać. Sumienie! – krzyknąłem przerażony, zapomniawszy, że pozbawiły mnie go brutalne gry, które katowałem jako dziecko. Nie, to było coś jeszcze gorszego niż sumienie. Rzadki, acz intensywny atak zdrowego rozsądku. Rezultat zwrócenia myśli ku latom 90., gdy wydawcy nie wyduszali jeszcze z graczy każdego grosza na DLC. W wyniku tej nostalgicznej wyprawy w zakamarki pamięci przypomniałem sobie o gatunku gier, który niegdyś uwielbiałem. O bojowych symulatorach lotu.

Nie wylewajmy Szweda z kąpielą...

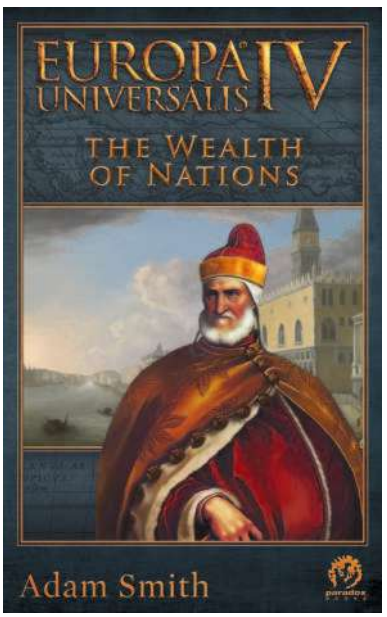
Jakże cudownie czuł się człowiek, zasiadając za kokpitem prawdziwego samolotu! Ile frajdy dostarczało zapamiętywanie roli każdego klawisza! Jaka radość wiązała się z zakupem za kieszonkowe pierwszego joysticka z przepustnicą! Dwadzieścia lat temu, gdy byłem dzieciakiem, symulatory obrodziły szczególnie obficie. Miłośnicy dwupłatowców zagrywali się wówczas Red Baronem 3D. Mocno podejrzani fani drugiej wojny światowej mieli do wyboru European Air War oraz Microsoft Combat Flight Simulator. A jeśli ktoś chciał pofruwać na nowszych maszynach, to mógł sięgnąć po Jane's F-15, Falcona 4.0, Enemy Engaged: Apache vs Havoc, Aero Fighters Assault, Comanche Gold, Heli-Copter, Mig-29 Fulcrum albo F-22 Lightning 3. Gier, które kładły większy nacisk na akcję niż symulację, nawet nie liczę. Mieliśmy zatem w 1998 dziesięć premier relatywnie wysokobudżetowych, dobrze ocenianych symulatorów lotu. A w 2018? Zero. Symulatory są dziś gatunkiem martwym, sporadycznie podrygującym dzięki epigonom z 1C Company i ich serii IL-2 Sturmovik.

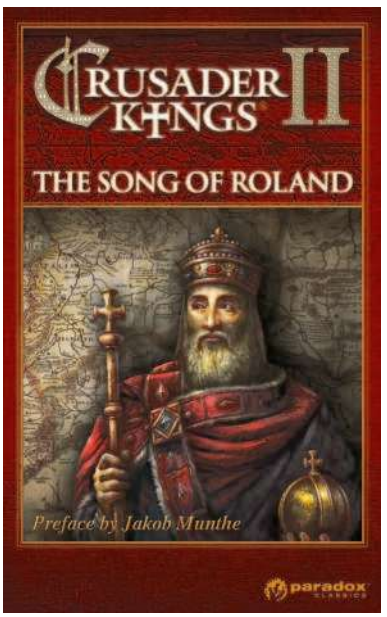
Dopóki Paradox nie zaczął wyduszać z graczy każdego grosza, gatunek grand strategy znajdował się na tej samej trajektorii. Za emfatycznymi stwierdzeniami Westera o tym, jak pomocne jest DLC w dalszych pracach nad grami, kryje się smutna prawda. Wielkie strategie, tak jak wcześniej bojowe symulatory, stanowią niszę, demolowaną przez aktualne trendy rynkowe. Chociażby ze względu na oczekiwania dotyczące ceny nowej gry. Produkcje AAA kosztują w sklepie ok. 60 dolarów – niezmiennie od dwudziestu lat. Tyle że w ciągu tych dwudziestu lat inflacja w krajach rozwiniętych doprowadziła do mniej więcej dwukrotnego wzrostu innych cen. A koszty produkcji dużych tytułów wzrosły nie dwu-, ale dwudziestokrotnie. W przypadku najpopularniejszych gatunków spadek zysków z jednego egzemplarza został zneutralizowany przez lawinowy skok liczby sprzedanych kopii. Niestety szeregi miłośników strategii, symulatorów czy przygodówek w takim tempie nie rosły.

I tak oto docieramy do przewrotnego argumentu za podwójnymi standardami. **Nienawidząc całego kosmetycznego chłamu i końskich zbroi, jakimi raczą nas produkcje mainstreamowe, powinniśmy jednocześnie tolerować je w grach niszowych.** Powiem więcej – jeśli czyta nas jakiś wysoko postawiony urzędnik z Ministerstwa Finansów, to chciałbym zaapelować o potraktowanie zakupu DLC od Paradoksu jako datku charytatywnego. Bo to kroplówka, która utrzymuje cały gatunek gier przy życiu.

Schowajmy więc na razie beczki smoły i nie zanurzajmy w niej Szweda. Nie dlatego, że Paradox jest bez winy. Firma zasługuje na każde słowo krytyki (nawet barwnej, a wręcz „marynarskiej"), jakie otrzymała przy okazji co bardziej nieprzemyślanych pakietów DLC (na myśl przychodzą mi m.in. wątpliwej jakości Sunset Invasion czy Man the Guns). Ale zasługuje też na odrobinę uznania za wspieranie gier dziesięć lat po ich wydaniu, za wsłuchiwanie się (nawet spóźnione) w głosy społeczności. I za to, że jako jedni z ostatnich próbują dostarczyć produkty wysokiej jakości garstce entuzjastów ginącego gatunku.

W idealnym świecie Paradox byłby CD Projektem. Ale we współczesnych realiach stawianie Szwedom tak wyśrubowanych wymagań to prosta droga do tego, aby następna część Europa Universalis stała się wydaną przez EA grą mobilną. Czego nikomu nie życzę. **|CDA|**





W grach Paradoksu rolę płatnego DLC odgrywają nawet elektroniczne wersje dzieł z domeny publicznej, takich jak XI-wieczny, anonimowy epos „Pieśń o Rolandzie" czy „Badania nad naturą i przyczynami bogactwa narodów" Adama Smitha.

IKONY NIGHT CITY

ALT CUNNINGHAM

Wszczepił sobie modem 14 400 bps: **DaeL**

W świecie, w którym umysł jest bronią, najgroźniejszy oręż krył się za pięknymi zielonymi oczami i burzą blond loków.

Mało kto zdawał sobie sprawę z tego, że Altiera „Alt" Cunningham, filigranowa blondynka zawieszona na ramieniu Johnny'ego Silverhanda, **to jedna z najlepszych netrunnerek na świecie**. Nawet jej chłopak, słynny rockman i bożyszcze tłumów, miał tylko mgliste wyobrażenie na temat tego, czym się zajmowała. Ale istniały powody, dla których ta na pozór krucha dziewczyna nosiła kuloodporną kurtkę, polimerowy pistolet Federated Arms X-22 i nieodłączny nóż monokrystaliczny. Wiedziała, jak daleko mogą posunąć się megakorporacje, by zdobyć jej wiedzę.

Praca nad Duszobójcą

Dla Arasaki, zatrudniającej 100 tysięcy żołnierzy firmy ochroniarskiej, Alt była ostatnim elementem układanki. Z jej pomocą firma chciała odtworzyć Duszobójcę, program, za którego wczesną wersję odpowiadała właśnie Alt. Pierwotnie Duszobójca miał być matrycą do przechowywania sztucznych osobowości. Ale netrunnerka rozwijała program, umożliwiając mu kopiowanie engramów żywych istot – wszystkich zmian pozostawionych w układzie nerwowym przez myśli i doświadczenia. **Oznaczało to przeniesienie całych osobowości do świata wirtualnego.** Nieśmiertelność... ale i ogromne zagrożenie. Oprogramowanie mogło skopiować engram dowolnego wpiętego do Sieci netrunnera i zbadać jego zawartość w poszukiwaniu informacji... a następnie skasować oryginalny umysł.

Zniewolony umysł

Arasaka nie cofnęłaby się przed niczym, by pozyskać takie narzędzie. A jej agentom nieobca była przemoc. W 2020 roku Alt Cunningham porwano, a jej chłopak skończył w kałuży krwi. Toshiro, jeden z wysoko postawionych agentów korporacji, zmusił Alt do pracy nad nową wersją Duszobójcy. Netrunnerka wiedziała, że znajduje się w sytuacji bez wyjścia, odmowa współpracy oznaczałaby śmierć. Posłuszeństwo mogło zakończyć się czymś jeszcze gorszym. Ale miała asa w rękawie. Odtwarzając Duszobójcę, wprowadziła do systemu własny program kontrolny. Była gotowa na sprawienie porywaczom przykrej niespodzianki.

I wtedy przybyła kawaleria. Na zewnątrz budynku Arasaki rozpoczął się szturm tysięcy podburzonych fanów Johnny'ego Silverhanda. Rockman i jego uzbrojona asysta wdarli się do siedziby korporacji. Toshiro wiedział, że ma mało czasu. Musiał pozbyć się dowodów swoich przestępstw. Gdy tylko uznał, że Duszobójca jest kompletny, nakazał mu skopiowanie engramu Alt. Wprowadził ją do systemu, nieświadomie dając dziewczynie pełnię władzy.

Wydarzenia potoczyły się błyskawicznie. W jednej chwili usmażyły się umysły trzech netrunnerów korporacji śledzących aktywność Alt. W kolejnej sekundzie z konta firmy zniknęło 20 milionów dolarów – drobna zapłata dla panny Cunningham za jej fatygę. Pół oddechu później laserowe zabezpieczenia przecięły na pół jednego z agentów korporacji. Ale był jeszcze Toshiro. Korzystając z zamieszania, zerwał połączenie pomiędzy zamkniętym w serwerze umysłem Alt a jej ciałem. Gdy chwilę później do pomieszczenia wpadł Johnny, jego oczom ukazał się potworny widok. Jego ukochana leżała martwa na ziemi. Silverhand zabił Toshiro i wyniósł zwłoki. A dusza Alt krzyczała, zamknięta w elektronicznym więzieniu.

Dla netrunnerki wyzywająca uroda jest kamuflażem.

Dogrywka i życie wieczne

Nie są znane dokładne okoliczności uwolnienia się osobowości Alt. Wiemy jedynie tyle, że w 2021 bezcielesna netrunnerka zaoferowała korporacji zbrojeniowej Militech – jednemu z największych konkurentów Arasaki – współpracę. Wraz ze słynnym hakerem Rache'em Bartmossem przeprowadziła szereg operacji przeciw firmie ochroniarskiej, ostatecznie lokalizując miejsce przechowywania kolejnych wersji Duszobójcy. W trakcie tych działań megakorporacja zdołała po raz kolejny uwięzić Alt. Nie na długo. W 2024, podczas kolejnego szturmu na budynek Arasaki, Johnny Silverhand oddał swoje życie, umożliwiając netrunnerce Spider Murphy uwolnienie Alt.

DUSZA ALT WCIĄŻ KRĄŻY PO SIECI.

Co stało się później? Nikt nie wie na pewno. Niektórzy twierdzą, że duch Alt krąży po Sieci, gromadząc wokół siebie armię osobowości wchłoniętych przez Duszobójcę. Inni sądzą, że netrunnerka zdołała zabezpieczyć swoje ciało w komorze kriogenicznej i chce powrócić do świata żywych. Jeszcze inni wspominają o jej zainteresowaniu klonami...

Równie wiele plotek krąży na temat tego, jaką postać przybierze Alt w grze Cyberpunk 2077. Przedstawiciele CD Projekt RED gorączkowo zaprzeczają, ale niejeden uliczny fixer powiada, że **świetnie do tej roli pasowałaby Lady Gaga** (choć piosenkarka pewnie równie dobrze mogłaby wcielić się w Kerry Eurodyne). Cóż, nie pozostaje nam nic innego jak nasłuchiwać szeptów roznoszących się w Sieci. |CDA|

Zadaniem dystrybutora jest (m.in.) organizacja imprez okolicznościowych.

Półkownicy

Tulił się do steelbooka: **Witold**

Może nie zawiadują pułkami, ale rządzą półkami w sklepach i sieciach handlowych. Bywa zresztą, że gdy już przygotują pudełka z grami, dystrybutorzy muszą jeszcze posadzić miętę, zaprojektować pudełko do frytek albo zanurzyć tytuł w bryle lodu. I wytłumaczyć się z tego wydawcy.

Stworzenie gry jest pierwszym i rzecz jasna niezbędnym krokiem, ale sprzedanie jej na świecie to zupełnie inna para kaloszy. Na ogół zajmuje się tym wydawca, lecz nawet najwięksi z nich nie mogą mieć swoich oddziałów wszędzie (ot, chociażby w Polsce). W takiej sytuacji do akcji wkraczają lokalni dystrybutorzy – w naszym kraju prym wiodą Cenega i CDP. Mimo że zdecydowana większość z polskich graczy korzysta z ich usług, niewielu tak naprawdę wie, że dystrybucja niejedno ma imię.

Przygotowanie gruntu

– *Dystrybucja jest bardzo kompleksowym procesem, bo, na dobrą sprawę, jesteśmy z produktem od etapu zerowego* – zagaja Michał Mizior, PR Manager w Cenedze. I dodaje, że jego firma często negocjuje warunki umowy na długo przed pierwszymi zapowiedziami. – *Bywa, że wydawca po prostu robi nam prezentację w Power Poincie bez pokazania jakiegokolwiek builda* – uzupełnia jego kolega, Przemysław Zalewski. I weź tu zacznij promocję.

Nie jest to jednak reguła, ponieważ do dystrybutorów trafiają także tytuły na późniejszych etapach produkcji, kiedy dostępne są już jakieś konkretne informacje, a zdarzają się nawet przypadki... gier już obecnych na rynku. Zalewski: – *Czasem wydawca kupi jakieś studio, w którym prace są już naprawdę zaawansowane i za chwilę będzie premiera. Albo że gra jest w wersji beta, albo early accessie, a firma przychodzi do nas i mówi „Chcielibyśmy ją wydać w pudełku"*. Najrzadziej do dystrybutora zgłaszają się bezpośrednio twórcy. Zazwyczaj: ci lokalni, niezależni.

Po dopięciu umów dystrybutor może się zabierać do pracy – rozpocząć rozmowy z sieciami handlowymi, przygotować plan wprowadzenia gry do sprzedaży, zaplanować promocję i komunikację w mediach. Następnie, jeżeli produkcja została już oficjalnie ogłoszona, wysłanie mediom komunikatu o podjęciu współpracy. Marketingowa machina może ruszyć pełną parą. Jak? Według Miziora nie ma ustalonych wzorców – *To nie jest tak, że każda gra ma swój brandbook* [dokument wyznaczający, w jaki sposób należy o niej mówić – dop. red.], *z 5-6 punktami, których trzeba się trzymać, i według nich działamy. To czasem są bardzo złożone plany globalne, a na poszczególnych rynkach zostawiona jest jakaś rezerwa na specjalne działania lokalne.*

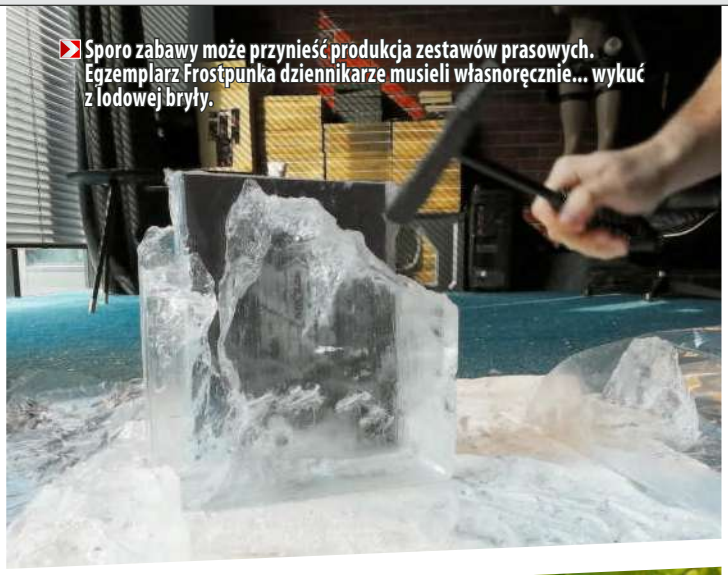
Na jego głowie jest również promocja w sklepach.

Dystrybutorzy nie mają wielkiej władzy. Moi rozmówcy wielokrotnie podkreślają, że każda decyzja po ich stronie musi zostać zatwierdzona przez wydawcę, a ten ma zazwyczaj swoją wizję promocji tytułu. Nie znaczy to, że przełożeni są zamknięci na korekty tej wizji – w końcu nie znają specyfiki lokalnego rynku i mogą przez to popełniać błędy. Przemek służy przykładem – *W Stanach bardzo popularny jest Twitch, a u nas dużo mniej. I wydawca światowy, planując działania globalne, mówi „skupimy się na Twitchu". Odpowiadam: „No dobrze, tylko w Polsce Twitch nie jest tak popularny"... i sugeruję, żeby zrobić to w ten i w ten sposób, z wykorzystaniem np. YouTube'a.*

Siła PR-u

Nie oznacza to jednak, że rola dystrybutorów ogranicza się tylko do przytakiwania i sugerowania. Sporo inicjatywy firmy poświęcają marketingowi, przykładowo: zestawom prasowym. Ich przygotowanie jest ważne, bo to dystrybutor powinien zainteresować media (nie tylko zresztą branżowe).

Im bardziej szalony pomysł, tym lepiej! **Przy okazji premiery Frostpunka firma rozesłała do kilku redakcji grę... zanurzoną w blokach lodu.** – *Frostpunka trzeba było sobie po prostu wykuć. Zanim dostałeś się do gry, już czułeś ten mróz na palcach* – śmieje się Mizior. Oczywiście nie zawsze można przygotować taką spektakularną akcję, chociaż nawet te skromniejsze wciąż budzą sympatię. W ramach wdrażania w klimat ostatniego Resident Evil 2 dystrybutor wysyłał dziennikarzom egzemplarz i... charakterystyczną dla serii leczniczą roślinkę. – *Robiliśmy to z samego rana na masową skalę, żeby*



Sporo zabawy może przynieść produkcja zestawów prasowych. Egzemplarz Frostpunka dziennikarze musieli własnoręcznie... wykuć z lodowej bryły.

Znajomość gier jest niezbędna. Właśnie dzięki niej udało się przygotować prezenty, nawiązujące do leczniczych roślinek w Resident Evil.

Przy opracowywaniu menu na imprezę Dragon Ball FighterZ wystarczyło skorzystać z odrobiny wyobraźni.

popakować to w specjalne oznaczone doniczki; wybraliśmy miętę. Wyobraź sobie miny pracowników wchodzących do biura, jak by nie patrzeć, firmy gamingowej, którzy w kuchni widzą 3-4 osoby z workami ziemi, sadzące małe krzaczki – opowiada Zalewski.

Na głowie dystrybutora jest też aktywizacja fanów. Chcąc podpromować ostatniego Soul Calibura, zorganizowano turniej, podczas którego można było wygrać statuetkę z edycji kolekcjonerskiej. Jednak prawdziwym hitem była impreza przygotowywana w związku z premierą Fallouta 76. By zapewnić fanom dostęp do butelek Nuca Coli – dystrybutor podjął współpracę z Coca-Colą i razem wypuścili limitowaną edycję napoju. Cały event premierowy urządzono zresztą z rozmachem, a goście mogli chociażby spróbować postapokaliptycznych potraw z uniwersum (przygotowywanych przez profesjonalnych kucharzy na podstawie przepisów z oficjalnej książki kucharskiej Fallouta). By osiągnąć efekt, nie zawsze trzeba się zresztą wykosztowywać. – *Przy Dragon Ball FighterZ stworzyliśmy specjalne pudełka z wizerunkiem Goku w fazie Super Sayiana. Po napakowaniu ich frytkami wyglądały bombowo. A koszt samego działania jest niewielki, tu bardziej zagrał sam pomysł niż wykonanie* – chwali się Mizior.

Ostatnie szlify

Kiedy do premiery zostało już niewiele czasu, przychodzi pora na najważniejsze z zadań – stworzenie fizycznych kopii tytułu. Co ciekawe, **na ogół pudełka pecetowe powstają w naszym kraju, a konsolowe za granicą** – *To warunki wyznaczane przez Microsoft i Sony, które chcą mieć ten proces pod kontrolą* – twierdzi Mizior. Efekt? Na całym świecie użytkownicy PS4 i XBO otrzymują bliźniacze egzemplarze, natomiast pecetowe wersje mogą się różnić w zależności od rynku. Właśnie dlatego polskie wydanie dodatku Brave New World do piątej Cywilizacji mogło chwalić się okładką z Kazimierzem Wielkim i husarzem, a niedawne Ancestors Legacy – specjalnie przygotowanym artworkiem przedstawiającym Mieszka I. (Obie prace zostały zresztą stworzone przez cenionego artystę militarystycznego, Mariusza Kozika).

Różnice między poszczególnymi państwami zasadzają się nie tylko na wyglądzie pudełek, lecz także ich zawartości. Co prawda skład kolekcjonerki jest narzucony odgórnie, jednak zdarza się, że dystrybutor dostaje zgodę na przygotowanie specjalnych edycji. Tak było, wspomina Zalewski, chociażby w przypadkach Pillars of Eternity i Wasteland 2 – *Ponieważ to takie rasowe i hardkorowe erpegi, chcieliśmy, żeby w naszym kraju to wydanie było w stylu, jaki pamiętają starsi gracze. Grube i z poradnikiem* – wspomina. – *Faktycznie za zgodą wydawcy wydanie zawierało książeczkę „jak sobie radzić w grze?". Żebyśmy ją przygotowali, developer musiał nam dostarczyć wcześniej grywalną wersję.*

Bywa, że dystrybutor musi gasić pożary, których sam nie rozniecił. Gdy 2K poinformowało, że – wbrew wcześniejszym zapowiedziom – BioShock: Infinite nie zostanie zlokalizowany, wzbudziło to niemal masowe protesty. Po długich rozmowach Cenedze udało się wynegocjować, że w zamian za brak polonizacji rodzimi gracze otrzymają za darmo przepustkę sezonową – zresztą jako jedyni na świecie. Po premierze okazało się zaś, że wraz z darmowym dodatkiem w pudełku... znajdowała się jednak ostatecznie przetłumaczona na nasz język produkcja (mimo oznaczenia informującego o wersji angielskiej). Warto rozmawiać.

Fajrant?

Praca wcale nie kończy się po wysłaniu pudełek do sklepów! Firma wspiera wydane tytuły różnymi dekoracjami – chociażby naturalnej wielkości modelami postaci z gry czy specjalnymi ekspozycjami. Dystrybutor musi też reagować na tzw. zdarzenia losowe czy problemy ze sprzedażą. Gdy egzemplarzy zabraknie na półkach (tak jak to miało miejsce przy Diablo III), musi przekonać wydawcę, żeby następną dostawę wysłał szybciej. W jego gestii znajduje się też organizowanie wszelkich okolicznościowych promocji (w obu znaczeniach tego słowa, czy to świątecznych, czy czarnopiątkowych). Bywa zresztą, że praca z danym tytułem trwa latami. Zalewski: – *Czasami jest jeden strzał do premiery, a potem ew. jakieś aktualizacje, DLC, dodatki... a czasami – jak na przykład przy Elders Scrolls Online – gra zostaje wydana i potem żyje, następnie wychodzą do niej kolejne ważne aktualizacje i rozszerzenia. Ilekroć pojawia się duży dodatek – znów zaczynamy działać.*

By wyczekiwany tytuł rozgościł się wygodnie na półce – musi więc wydarzyć się sporo. A i to przecież nie wszystko – w końcu niektóre produkcje mogą trafić do tanich serii, chociaż i tutaj, jak wszędzie indziej, zgodę na to musi wyrazić wydawca. – *Wiadomo, że po samej premierze cykl żywotności się nie kończy* – zauważa Mizior. I dodaje – *Jesteśmy z grą właściwie do samego końca.* W epoce cyfrowej dystrybucji jest to w jakiś sposób budujące. |CDA|

Dystrybutor musi zajmować się sporą liczbą rzeczy, ale o niewielu z nich może decydować.

Dystrybucja cyfrowa vs. fizyczna

Zapytani o cyfrową dystrybucję Zalewski i Mizior odparli, że twórcom wciąż zależy, aby ich gry ukazywały się w pudełkach – w końcu jest to zawsze dodatkowy kanał dotarcia do klientów. (Bezcenny zwłaszcza w okresie świątecznym, gdy na zakupy ruszają nasze babcie i dziadkowie!). Dodają jednak, że na pecetach doszło do zaburzenia skali z racji ogromnej liczby produkcji niezależnych wydawanych tylko cyfrowo.

Grzeszył w Wierzbowej Zatoczce: **Papkin**

Mateusz wprowadził się do Wierzbowej Zatoczki, gdzie chciał podjąć pracę jako dziennikarz oraz – w końcu latka lecą – założyć rodzinę. Chłopak nie wiedział wówczas, że wystarczy raptem 500 MB, by rzeczona Zatoczka zmieniła się w Zatokę Świń.

The Sims

Ledwie podjął pracę jako asystent pisarza, a już zapukał mu do drzwi komitet powitalny! Przybył kolega po piórze, zatrudniony w wydawnictwie Gavin, ale też uwielbiający naturę emeryt Dennis oraz szykująca się do rozwodu Eliza. No i zjawiskowa niewiasta o wiele mówiącym nazwisku Emilia Serducho.

Gdzie się podziały tamte prywatki?

Mateuszowi trochę wstyd było podejmować gości. Twarde realia neoliberalizmu pozwoliły mu co prawda kupić działkę i urządzić (w trybie budowy) własne M-4, ale simoleonów nie starczyło na położenie kafelków i nałożenie tapet. Mimo to wszyscy bawili się szampańsko, niewielkim problemem okazało się jedynie przyniesione przez Emilię wykwintne ciasto owocowe (od którego gospodarz miał się później pochorować).

Następnego dnia Mateusz zaczął pracę... i stanął przed pierwszym zawodowym dylematem! Sim dumał, czy powinien wyjść o czasie, a może zostać po godzinach, by poprawić babole redaktora naczelnego. Sytuacja jakby skądś znajoma... kierowany przeczuciem (wolą gracza) wziął więc nadgodziny. Opłaciło się. Dzięki sumienności awansował na stanowisko blogera! Zarywając nocki, skończył swoją pierwszą książkę dla dzieci („Borsuk Pat"), którą natychmiast wydał własnym sumptem. Podobnie uczynił z kolejną – romansem „Kochaj mnie raz", w którym dociekliwy czytelnik mógłby się dopatrzeć wątków autobiograficznych. Mateusz zaczął się wówczas spotykać z Emilią Serducho, w pewnym momencie wyznając jej w simlishu, że jego serducho bije właśnie dla niej. Darowanym różom i buziakom nie było końca!

Pierwowzór pozwala nam randkować...

Życie toczyło się leniwie. Mateusz ćwiczył przed lustrem charyzmę, a przed komputerem – zdolności literackie. Awans na redaktora rubryki porad oraz własny tomik poezji (tym razem sprzedany profesjonalnemu wydawcy!) pozwoliły zaprosić przyjaciół na kolejną prywatkę! Dzięki wzrostowi zarobków mieszkanie błyszczało elegancją – Dennis przekomarzał się z Gavinem na drogiej kanapie, a Emilia gawędziła z Mateuszem pod nowiuśkim telewizorem. Eliza i jej mąż zeszli z wojennej ścieżki i się zeszli (chwilowo stali pod obrazem z martwą naturą).

Nimfomanka – część I

Wystarczyło jednak pobrać kilkanaście plików, by sielankowa atmosfera poszła się – nomen omen – kochać. Posesja Mateusza zyskała nową cechę: hiperseksualność („unoszący się tu klimat seksualnego pożądania czyni tę parcelę świetną, by uprawiać na niej miłość"). Pod wpływem impulsu (woli gracza) jej właściciel zaczął paradować po domu w stroju Adama, co rozwijało w nim nową umiejętność (naturyzm), zapewniającą zresztą bonusy do nastroju. Niekiedy Mateusz przerywał swoje rutynowe działania, zamiast pracy i samorozwoju poświęcając się – na ten przykład – uprawianej w łazience miłości własnej. Parę razy – gdy zasypiał – pod jego oknem zjawiał się półnagi podglądacz Tom.

Z oficjalniejszą wizytą wpadła za dnia Emilia, z którą Mateusz długo rozmawiał o nagości, by w końcu – zebrawszy się na odwagę – poprosić o pozbycie się odzienia. W pewnym mo-

...mody – zaznać chwil uniesień (w obu tego słowa znaczeniach)...

...ale i zostać sprowadzonym do parteru.

4

mencie gościni umknęła do gabinetu, by **chwilę później dać się przyłapać na masturbacji**. Szczęśliwie: obyło się bez towarzyskiego skandalu, bo gospodarz wparował do pokoju nago. Tego, co wyczyniali na biurku, opisywać w tym miejscu nie wypada, bo nie chciałbym, by czytelnikowi zaróżowiły się uszy.

Niedługo później pikanterii nabrała również relacja z literatem Gavinem. Szczęśliwie: ów przyniósł ze sobą

Sinsy potrafią zaróżowić policzki.

prezerwatywy, o czym gra poinformowała w oknie interfejsu. Mniej ostrożna okazała się Emilia, której niedługo po wizycie zaczął spóźniać się okres. Kolejny gość, staruszek Dennis, nie dał się co prawda nakłonić do tego, by paradować w negliżu po trawniku posesji, ale już na kanapie zgodził się na czynności, którym nie podołaliby nawet młodsi simowie. Na okoliczność kolejnej wiksy imprezowicze postawili na mniej eleganckie rozrywki, którym – jeśli mogę dodać – oddawali się wspólnie. Niekiedy – z pewną nieporadnością (śmiały trójkąt Mateusz-Emilia-Dennis zawisnął w powietrzu, a Eliza tak śmiało zdradzała męża z Gavinem, że wręcz plecami przeniknęła przez lodówkę, o którą się opierała).

Wkraczając w pustkę

Życie nad Wierzbową Zatoczką nabrało pieprzu... ale wystarczyło dociągnąć kolejne megabajty, by problemem stały się zgoła inne proszki. Wszystko zaczęło się od nieprawomyślnej literatury – wyczerpany podbojami Mateusz ruszył do biblioteczki, na której znalazł zupełnie nową pozycję – „Kokaina, część 1: Sztuka dilowania". Wciągająca lektura. Łyknąwszy jeszcze „MDMA, część 2: M jak Molly", sim nabył sporo umiejętności z zakresu specyficznej gałęzi handlu detalicznego.

Okazało się, że nie jest jedyną osobą w sąsiedztwie, którą interesują substancje psychoaktywne; emeryt Dennis ujawnił się bowiem jako szaman. **Po szybkim telefonie wpadł na działkę z ayahuascą**, by – snując pod nosem uduchowione mantry – przeprowadzić młodszego kolegę przez rytuał przejścia. W efekcie Mateusz – zamiast pisać książki, sprzątać mieszkanie czy jeść – spędzał czas, godzinami wpatrując się w zawieszony na ścianie obraz z martwą naturą.

By wziąć kolejną używkę, wpierw wziął wolne w pracy. Braki w portfelu nie stanowiły problemu, w końcu wystarczyło sprzedać drogą kanapę i nowiuśki telewizor, by nabyć – za cenę 1000 simoleonów – speed package (pierwszy człon nazwy nie wziął się znikąd – paczuszkę faktycznie doręczono szybko). Kierowany dziwnym impulsem (życzeniem gracza) Mateusz wciągnął kreskę ze zlewu (z kuchennych szafek się nie dało, gdyż brakowało stosownej animacji). Zyskał tyle energii, że kolejną powieść pisał przez cały dzień i całą noc... Rankiem sim postanowił rzucić etatem i oddać się dilerce. Dzięki dalszej lekturze specjalistycznej literatury poradnikowej nauczył się pozyskiwać wysokiej jakości fetę z lekarstw, korzystać z Dark Webu, a nawet przekonywać klientów, by ci finalizowali transakcje w naturze. Sprzedawszy obraz z martwą naturą – nabył jeszcze donice i nasiona marihuany...

Woohoo!

Ponad 12 tys. dolarów miesięcznie płacono na Patreonie Turbodriverowi – modderowi, który dodawał do The Sims 4 rozbudowane mechanizmy związane z seksem, menstruacją i antykoncepcją. W temacie assetów projekt WickedWhims jest – nomen omen – dość goły, pozwala jedynie oddać się masturbacji, grze wstępnej i niezbyt wymyślnej prokreacji... Osobno kwestowali jednak graficy i animatorzy, którzy niestrudzenie dodawali do gry BDSM-owy rynsztunek (strap-ony, kneble) oraz możliwość realizowania wyuzdanych fetyszy (od łaskotek po cuckold). Ponad sześć tysięcy inkasował natomiast autor Basemental_Drugs i Basemental_Alcohol, dzięki którym Bella Ćwir mogła uzależnić się od kokainy, jej mąż, Mortimer – zająć się popijaniem gorzały i hodowlą grzybów psylocybinowych, a maleńka Kasandra wyrosnąć na rasową dilerkę.

W rozmowie z Patricią Hernandez (Kotaku) Turbodriver przyznaje, że swoją pracą „stworzył przestrzeń dla nowego rynku", a naśladowców już teraz ma przynajmniej kilku (przygotowali oni podobne dodatki dla Skyrima i Conan Exiles). Wciąż rozwija swojego moda, dodając do niego kolejne mechanizmy (ostatnio – wspomniany w tekście voyeuryzm). Z kolei autor Basement_Drugs wyda w przyszłym miesiącu Basemental_Gangs, nieoficjalny dodatek pozwalający zbudować własną rodzinę mafijną i zostać kingpinem władającym od Oazy Zdrój po Promenadę Magnolii. Co ciekawe: EA na podobne inicjatywy nie reaguje. **Firma ograniczyła się dotychczas do wystosowania listu, którym zażądała od twórcy seksualnego moda zmiany nazwy** (pierwotna „WickedWoohoo", nazbyt kojarzyła się z simsowym określeniem seksu).

Epilog

Czy Simsy 4 mogą się stać się traktatem edukacyjnym? Czy modderzy opublikowali przestrogę przed dekadenckim demoliberalizmem, dokonali śmiałej dekonstrukcji świata społeczno-politycznego, wskazując na upadek tożsamości zbiorowych, osamotnienie jednostki i jej nieuchronny marsz w kierunku postfreudowskiego postrzegania własnej seksualności? A może rację mają zwolennicy psychodynamicznej koncepcji kompensacji – te mody to „50 twarzy Greya" czy inne „365 dni", tyle że skierowane do graczy i graczek, a nie do gospodyń domowych?

Bez żartów. Oba projekty to natomiast przewrotne i udane inicjatywy. Składają się one na – nieporadny, bo nieporadny – ale satysfakcjonujący dodatek. Choć The Sims 4: Witaj w pracy wprowadziło do rozgrywki kosmitów, a The Sims 4: Wyspiarskie życie – syrenki, dopiero Basemental Mods i WickedWhims dodały do serii elementy, które przez 19 lat jej istnienia wydawały się abstrakcyjne. Seks i używki. |CDA|

„LEONARDO DA VINCI”, WALTER ISAACSON

Autor słynnej biografii Steve'a Jobsa stawia sobie za cel opisywanie bohaterów, których dokonania to wynik spotkania sztuki z naukami ścisłymi. I choć Leonardo był postacią nietuzinkową, z łatwością się w ten schemat wpisuje. Widzimy to, choćby czytając o tym, jak po latach wraca do swojego starego obrazu, by dorysować brakujący przyczep mięśnia na szyi bohatera.

Pomiędzy pociągnięciami pędzla autor m.in. „Ostatniej Wieczerzy” czy „Mona Lisy” przeprowadza sekcje zwłok i zastanawia się, jak płynie woda. Jako dziecko z nieprawego łoża nie ma dostępu do edukacji, ale dzięki wytrwałości formułuje zaskakująco trafne wnioski, potwierdzane po latach równaniami przez naukowców. Isaacson portretuje głodnego wiedzy geniusza, który nie dbał o dzielenie się ze światem swoimi odkryciami. Tymczasem blisko 50 lat przed Kopernikiem zapisał na marginesie swoich notatek zdanie „Słońce się nie porusza”.

Sportretowanie Leonarda było zadaniem karkołomnym pod względem chronologii. Często odnosimy wrażenie, że zajmował się wszystkim naraz, więc po uporządkowaniu każdy rozdział sprawia wrażenie odrębnej opowieści. Cieszy jednak to, że autor nie tylko wydobył z notatek twórcy i podręczników o sztuce ciekawostki o jego najważniejszych dziełach, lecz także pokazał nam go jako człowieka z krwi i kości. Wcale nie takiego, jak mogłaby sugerować tematyka jego obrazów. To nie pierwsza biografia da Vinciego, ale uwiecznione w niej człowieczeństwo i dyskusja z narosłymi wokół tej postaci mitami czynią opisywaną tu książkę ciekawą, inspirującą lekturą. ***[otton]***

„POLSKA INFORMATYKA: ZARYS HISTORII”, MAREK HOŁYŃSKI

Idę o zakład, że – mimo sentymentów do wszystkiego, co retro – czytając tytuł „Polska informatyka: zarys historii”, na pewno pomyśleliście o tomiszczu przesyconym ZBoWiD-owskim duchem pionierów komputeryzacji naszej ojczyzny, która wydała na świat tylu zdolnych synów (bo przecież współzałożyciel Apple'a, Steve „Woz” Wozniak, to stuprocentowy Polak). Nie dajcie się jednak zwieść pozorom. Ta ponaddwustustronicowa książeczka w żadnym akapicie (no, może poza indeksem instytucji wieńczącym publikację) nie tchnie nudą właściwą dla flaków z nieodłącznym olejem. Wręcz przeciwnie! Żwawa i wartka narracja autora, który truchtem, ale bez zadyszki, przebiega się po kolejnych dziesięcioleciach historii rodzimej informatyki, skutecznie zapobiega zaśnięciu czytelnika nad tą książką.

Amalgamat błyskotliwego stylu i poczucia humoru w towarzystwie licznych anegdot, smaczków i ciekawostek powoduje, że zanurzamy się w erze informatycznych dinozaurów niczym w sensacyjnej powieści, którą czyta się z wypiekami na twarzy.

„Polską informatykę: zarys historii” pisze bowiem nie tyle (i nie byle) świadek, co współtwórca polskiej myśli informatycznej, absolwent Wydziału Elektroniki Politechniki Warszawskiej, który w latach 1981-89 wykładał na wydziale informatyki Uniwersytetu Bostońskiego, prowadził badania w sławetnym Massachusetts Institute of Technology (MIT), a w Krzemowej Dolinie projektował graficzne stacje robocze w nieistniejącej już firmie Silicon Graphics (SGI). Jest nim Marek Hołyński, z którym – i tu nakarmię swoje, jak mawia poeta Świetlicki „ego wielkości Syberii” – miałem okazję porozmawiać mniej więcej wtedy, kiedy legendarny Smuggler crackował gry na C64 na giełdzie komputerowej we Wrocławiu.

I tak z lektury dowiecie się, że IBM już niecałe 100 lat temu był rozpoznawalny w Polsce (za sprawą czego – nie zdradzę), że zaledwie 13 lat po zakończeniu II wojny światowej odpalono pierwszą poprawnie działającą rodzimą maszynę cyfrową, że termin „oprogramowanie” stworzono w analogii do „ożaglowania”, że „internety” już w 1903 roku wieszczył znany polski malarz, ojciec jeszcze bardziej znanego artysty-skandalisty etc. Szkoda czasu na czytanie recenzji – książka ciekawsza. Niestety, kupić jej nie można, ale możecie spróbować ją zdobyć, gdy wyślecie najgorętszą z gorących próśb do Polskiego Towarzystwa Informatycznego (pti@pti.org.pl). ***[Chen Pi]***

PS O grach też jest, ale mało i na końcu.

FILM

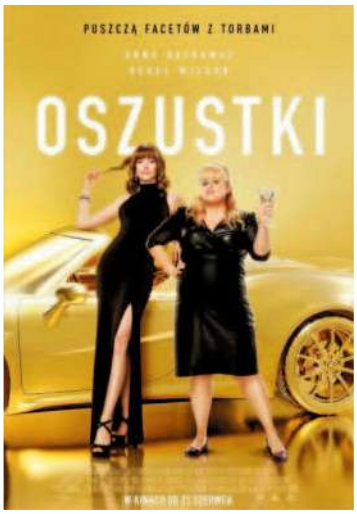
„SPIDER-MAN: DALEKO OD DOMU"

Niedawne zwieńczenie Sagi Nieskończoności postawiło przed Marvelem wyzwanie „uspokojenia" swoich filmowych serii. Po wydarzeniach z ostatnich części „Avengersów" dalsza eskalacja powagi zdarzeń musiałaby stać się nieco karykaturalna, więc logiczne było otwarcie nowego rozdziału kolejnym „Spider-Manem". „Homecoming" było w końcu najbardziej kameralnym ze wszystkich filmów MCU (a przez to moim ulubionym), jednak druga część nie do końca radzi sobie ze zmniejszaniem skali.

Widać zresztą, że nie był to cel filmowców – w „Daleko od domu" starają się oni przede wszystkim uczynić Petera Parkera spadkobiercą Tony'ego Starka, i wokół tego rozgrywa się tak naprawdę cały film. Główny bohater nie może bowiem wrócić do bycia przyjaznym Spider-Manem z sąsiedztwa, jednocześnie wciąż nie będąc pełnoprawnym Avengerem. Na szczęście Tom Holland jest najlepszym (obok Roberta Downeya Jr.), co spotkało Marvela w ostatnich latach, i wygrywa to wszystko pierwszorzędnie – w jego ustach każda niezręczność brzmi autentycznie, każdy żart zabawnie, a każdy wyraz troski... no, troskliwie. Zresztą pozostałych postaci także nie da się nie lubić, a wątki szkolne miejscami ogląda się wręcz lepiej niż te superbohaterskie. Delikatnie zawieść może jednak fabuła – skrótowość, z jaką potraktowano następstwa działań Thanosa, czy tempo, z jakim widzem rzuca się (wraz ze szkolną wycieczką Parkera) po całej Europie. (Notabene ukazanej uroczo stereotypowo, acz była to świadoma decyzja).

Autentycznie boli także (szczególnie fanów Spideya, którzy już po obejrzeniu zwiastunów znali główny zwrot akcji) wygłaszany w pewnym momencie ekspozycyjny monolog, w którym krok po kroku widz poznaje zawiłości intrygi osobom, z którymi ją przecież uknuł... a nawet wtedy nie do końca wiemy, co w sumie chce uzyskać szwarccharakter. Jednak ile bym nie narzekał, „Daleko od domu" wciąż jest udanym pomostem między kameralnością poprzedniczki a skalą reszty produkcji z uniwersum. To przezabawny film (nawet jeżeli czasem nie wie, kiedy skończyć dany żart), w którym nieustannie kibicujemy głównemu bohaterowi, czy to ratuje on życie grupce turystów, czy to stara się zagadać do dziewczyny. Po podniosłym „Endgamie" jak znalazł. ***[Witold]***

„OSZUSTKI" (2019)



Co robić w bardzo upalną lipcową niedzielę? Uznaliśmy z żoną, że ta komedia w klimatyzowanym kinie, to będzie dobry pomysł. Cóż, po kwadransie czy dwóch żona zaczęła lekko pochrapywać, a ja doszedłem do wniosku, że mając jako alternatywę powrót do domu w temperaturze 37 stopni w cieniu, jednak dotrwam do końca. Ale sami sobie zgotowaliśmy ten los, bo gdy się idzie na coś będącego rimejkiem rimejku tytułu z 1964 (serio!), to trzeba liczyć się z ryzykiem, że wielokrotnie odgrzane danie za strawne nie będzie.

A szkoda, bo historia dwóch oszustek, które najpierw sprzymierzają się, by naciągnąć pewnego milionera na grubszą kasę, a potem z sobą rywalizują, mogłaby bawić, bo ów duet dobrano na klasycznej zasadzie komediowych przeciwieństw. (Wysoka i szczupła Anne Hathaway jako arystokratyczna i wyrafinowana Josephine plus niska i baryłkowata Rebel Wilson jako wulgarna i wyszczekana Penny). Więc powinno między nimi iskrzyć. A i fabuła miała nawet pewien potencjał. Niestety, chemii między nimi nie wyczułem, a aktorki grając z przeszarżowanym „sitcomowym" feelingiem, wzbudziły tylko kilka moich anemicznych „hehnięć". (Za to gag z frytką wywołał autentyczny niesmak. Nie rozumiem fascynacji Amerykanów skatologicznym humorem...). Najlepszy w tym wszystkim był hamburger z domowymi frytkami, który zjadłem przed seansem(*). Cóż, BARDZO, bardzo letnia ta komedia. ***[Smg]***

(*) OK, film wielokrotnie udowadniał odpowiednim kadrowaniem ujęć, że Anne Hathaway ma fantastyczny tyłek. Podziwiam! Pracę kamery, oczywiście.

SERIAL

STRANGERS THINGS – SEZON 3

Trzeci sezon „Strangers Things" jest jak koncert podstarzałej gwiazdy muzyki pop. Niby to wszystko już gdzieś słyszeliśmy, ale wystarczy, że poruszone zostaną odpowiednie struny, i już jesteśmy gotowi tupać nóżką do taktu. U braci Duffer rytm wybijają kolejne klisze, tempo napędzane jest przez każde „ja już to gdzieś widziałem" przelatujące widzowi przez głowę. To jeden wielki hołd dla lat 80. i kinematografii tego okresu. W trakcie trzech wieczorów, na które rozłożyłem seans, nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że przez cały ten czas puszcza się do mnie oko. Wielokrotnie – a to głupimi motywacjami głównych bohaterów, a to niedorzecznością paru scen – „Strangers Things 3" obrażało moją inteligencję. Jednocześnie szturchając między żebra jak dziecko bardzo zadowolone z dowcipu: – *See, what I did there?!* Serial popełnia wszystkie błędy, powiela te same schematy i stereotypy, co filmy, a przede wszystkim horrory sprzed lat. Bywa przaśny, głupi, prostolinijny w graniu na emocjach. Ale robi to celowo, dodatkowo będąc po prostu bardzo sprawnie nakręconą produkcją. Kreacja świata jest doskonała w swoim przesadzeniu, a tak często nakładany na obiektyw różowy filtr kojarzy się z watą cukrową – pozostawia nas z lepkimi od słodyczy oczami... i dobrymi wspomnieniami. Bracia Duffer ponownie to zrobili – po raz trzeci opowiedzieli tę samą historię w taki sposób, by nóżka sama zaczęła tupać w rytm każdego taktu. I choćby dlatego należy im się uznanie, a trzeci sezon wart jest obejrzenia. ***[Ninho]***

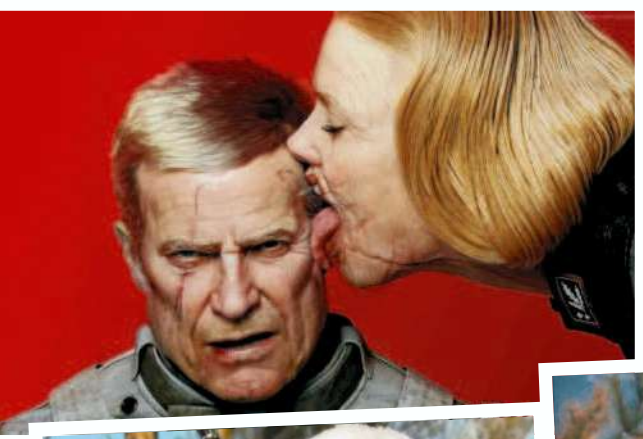
NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

- Łóżka można zepsuć, używając ich zbyt często (ale już nie wybuchają).
- Naprawiliśmy naruszenia Konwencji Genewskiej.
- Łokcie będą się zginać prawidłowo i przewidywalnie, bez względu na to, jaki T-shirt nosi postać.
- Ograniczyliśmy nadużywanie wymiotów dla zdobycia energii.
- Wskrzeszenie świni w chlewie potrwa trzy dni.
- Zakładanie płaszcza na kąpielówki nie powoduje już zniknięcia nóg.
- Podwyższono cenę kremu do golenia pach – ze 135 na 165.
- Wyłączyliśmy crafting i dostęp do przedmiotów dla bobrów.
- Od teraz nie można wykorzystywać zwłok do przechowywania przedmiotów.
- Poprawiono błąd z uzbrojonym w strzelbę niewidzialnym mutantem. Jest już widzialny.

FEJSAPY



OFICJALNE WRÓŻBY

Czy warto czekać na Baldur's Gate 3? Jaką ocenę w CD-Action przewidujesz?

Cziz

Jeez, Cziz!

Niezły zgryz! Aż do E3 ludzi przewidujących sequel tytułowaliśmy cepami... a tymczasem okazali się oni Cepami bojowymi wieków +5. Moja magia niewiele tu wskóra, szczęśliwie: znam się prywatnie z jednym z developerów.

Proszący o anonimowość M***c jest szefem działu testerów. Swoje kompetencje w wyłapywaniu bugów tłumaczy buńczucznym: „Tam, gdzie idzie M***c, zło schodzi z drogi!", zdolności menadżerskie – lakonicznym: „M***c was poprowadzi i z wrogiem se poradzi". Nadmienia również, że niejaki „B** *(dyrektor kreatywny – dop. red.)* zajmie się szczegółami".

Zagadnięty o kontrowersje wobec wprowadzenia trybu multiplayer, M***c wzrusza ramionami. „Wszyscy jesteśmy bohatery. Ty, i B**, i ja. Chomiki i łowcy wszystkich krajów, radujcie się!" – twierdzi. W rozmowie z CD-Action przyznaje jednak, że również jemu nie podoba się strategia marketingowa Swena Vincke (szef Larian Studios), który zdecydował się nie dzielić szczegółami na temat nowego tytułu. „Takie zachowanie musi się skończyć. Poczuj ogniste spojrzenie mojego chomika i zmień swoje postępowanie" – rzecze. Wspomina również, że podczas zebrania zespołu odradzał prezesowi taką komunikację z mediami. „Tak nie powinno być. Zmień kurs albo będę musiał ci przywalić solidną dawką cnoty" – miał powiedzieć.

M***c nie chce zdradzić, w jaki sposób Larian zamierza zreformować system magii. Jak twierdzi – zespół QA ma inne priorytety. („Magia robi wrażenie, ale teraz M***c jest dowódcą. Miecze dla wszystkich!"). Mój rozmówca zdradza, że nie należy wierzyć Larianowi w temacie nieliniowości i wielopiętrowych dialogów, jedno credo studia brzmi ponoć: „Mniej gadania, więcej walki", a drugie: „Miecze, nie słowa". Zagadnięty o długofalowe cele Larian odparł: „skopać tyłki w słusznej sprawie". Moment później uzupełnił, że rzeczone tyłki zostaną skopane „rzęsiście".

W temacie oceny – przewiduję wysoką. M***c osobiście przestrzega recenzentów CD-Action przed wystawieniem grze niskiej noty. „Rzadko otwieram gębę, a jeszcze rzadziej się waham. Tknij palcem to, co mi powierzono, a będziesz musiał podcierać się hakiem!" – kończy.

Wywiad przeprowadziła: Wróżka Treponema

Z ŻYCIA REDAKCJI

Bastian: Papkin, czy w The Division 2 jest fabuła?
Papkin: Tak.
Ninho: Ale niewarta poznania, nie?
Papkin: A nawet Radomia.

✦✦✦

Krigore: Umiejętność przyznania się do błędu jest wyznacznikiem inteligencji.
Papkin: Nie zgadzam się... a nie, zgadzam się.

✦✦✦

Mac Abra rozmawia z Chen Pi (naczelnym PC Formatu, sekretarzem CD-Action) na temat tekstu w PC Formacie.

Mac Abra: Uprzedzam tylko, że nie jestem najlepszy w...
Chen Pi: My nie szukamy najlepszych. Szukamy dobrych.
spikain: PC Format™. Nie szukamy najlepszych. Szukamy dobrych.

✦✦✦

Bastian przypomina historię o tym, jak jego znajomy na wiejskim festynie wygrał kozę na loterii.

spikain: I co zrobić w takiej sytuacji? Jak np. mieszkasz w mieście.
Smuggler: Ja bym zrobił kebab.

✦✦✦

Bastian: Papkin kojarzy mi się z polipami, nie wiem, czy to dobrze.

Pecetowy niez

Męczy twardziela: **Krigore**

Komputer to z definicji wszechstronne urządzenie obliczeniowe – praktyka jednak pokazuje, że współczesne pecety częstokroć zadowalają się skromnym zestawem oprogramowania z systemem operacyjnym i przeglądarką internetową na czele. Podpowiadamy, co oprócz gier warto zainstalować.

Jakoś specjalnie się takiemu minimalistycznemu podejściu nie dziwimy. Pecety to dziś w dużej mierze okno na internetowy świat, który wziął na swoje barki wiele operacji niegdyś wykonywanych lokalnie. Ale jest też inna przyczyna. Mamy tu co prawda nieskrępowaną wolność, jeśli chodzi o instalowanie oprogramowania, jednakże ta największa przecież zaleta komputerów osobistych dla wielu równie dobrze może okazać się wadą. Żeby dziś zainstalować mniej popularny program, należy się niekiedy przygotować na przeprawę przez prawdziwe pole minowe.

Pozbyć się

By zainstalować program, trzeba go najpierw znaleźć i pobrać, co samo w sobie może być wyzwaniem – o tym, jak to zrobić i czego się wystrzegać, piszemy w ramce obok. Głównym zagrożeniem jest w tym miejscu możliwość zainstalowania potencjalnie niechcianego oprogramowania, czyli tzw. PUP-a. Pierwszym skojarzeniem jest oczywiście złośliwy software, który zainfekuje komputer. To np. wykradający nasze hasła i dane osobowe spyware lub ransomware, który szyfrując dysk twardy, próbuje nas zmusić do zapłacenia okupu. (Która to czynność bardzo często nic nie daje – a my zostajemy bez pieniędzy i danych, których po prostu już nie odzyskamy). Na szczęście w praktyce jednak najczęściej taką niepożądaną niespodzianką będą tzw. reklamiarze – czyli różnego rodzaju trudne do usunięcia rozszerzenia, które dodają do przeglądarki wcześniej nieobecne paski wyszukiwania, podmieniają strony startowe, przekierowują ruch na rzecz określonych serwisów lub sprawiają, że pojawiają się trudne do zamknięcia, irytujące reklamy. Potencjalnie niechcianym programem jest również soft zupełnie nieszkodliwy – np. inna od używanej przez nas przeglądarka internetowa. Tutaj kwestią rozstrzygającą nie jest już samo zagrożenie, a przymuszanie użytkownika do zmiany przyzwyczajeń. Najlepiej po prostu uniemożliwić takim „niespodziewajkom" instalowanie się na nasz komputer. Doskonale sprawdzi się tu **Unchecky** (opis na następnej rozkładówce).

A jeśli już za późno na profilaktykę? Niezależnie od tego, jakie „atrakcje" nam się trafią w pakiecie z instalowanym wcześniej oprogramowaniem, można sobie z tym poradzić. Zwyczajny niepożądany, ale niezłośliwy software odinstalujemy, korzystając nawet z systemowej zakładki Dodaj/usuń programy. Lepiej jest jednak posłużyć się narzędziem, które pomoże pozbyć się również nieużywanych plików i zbędnych wpisów w rejestrze. Tu polecamy choćby **Revo Uninstaller**. Nieco inaczej sprawa wygląda, jeśli chodzi o złośliwy kod. W przypadku reklamiarzy i malware'u zwykły antywirus bardzo często nie pomoże – z tego względu należy użyć wyspecjalizowanych narzędzi. Godne polecenia są **Malwarebytes Anti-malware**, **AdwCleaner**, **Spyware Doctor** lub **Rogue Killer**. Programy uruchamiamy rzecz jasna pojedynczo, zamykając wcześniej inne działające w tle. Dotyczy to szczególnie antywirusów. A co, gdy próby wyczyszczenia systemu zawiodą? W takim przypadku odsyłamy do ramki obok, gdyż pozostaje tylko odświeżenie systemu Windows.

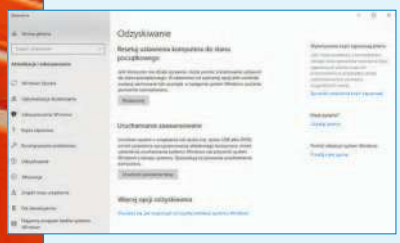
Nowy, ale niechciany

Na koniec jeszcze słowo o bloatware. W pierwotnym znaczeniu mianem tym określa się software nadmiernie obciążający zasoby komputera, czyli cechujący się wysokim zapotrzebowaniem na pamięć RAM czy moc obliczeniową CPU. Ale to również niechciane oprogramowanie zainstalowane na nowych laptopach lub – rzadziej – gotowych zestawach komputerowych. Programy te trafiają na dyski urządzeń nie wskutek dobroci serca producenta laptopa,

Uwaga na PUP-a – potencjalnie niechciane oprogramowanie.

będnik

GDY ZAWIEDZIE WSZYSTKO INNE...



Niektórzy mogą oczywiście narzekać, ale Windows 10 to prawdopodobnie najlepszy system, jaki Microsoft stworzył – również ze względu na łatwość, z jaką można tu przywrócić poprzednią lub nawet jego czystą, pozbawioną zewnętrznych naleciałości wersję. To rzecz jasna opcja atomowa: z komputera znikają wszystkie zainstalowane przez nas programy, ale w zamian dostajemy pachnący nowością system – również bez złośliwego oprogramowania, które niejednokrotnie jest przyczyną tak drastycznych kroków.

By odświeżyć system, należy otworzyć menu Start i zacząć wpisywać na klawiaturze hasło „opcje odzyskiwania". U góry menu powinna pojawić się aplikacja o tej samej nazwie. Trzeba ją kliknąć, a następnie w oknie wybrać pierwszą pozycję „Resetuj ustawienia komputera do stanu początkowego". Następnie możemy się zdecydować na zachowanie osobistych plików lub ich skasowanie. W tym pierwszym przypadku i tak radzimy podchodzić do sprawy ostrożnie i zrobić sobie wcześniej kopie zapasowe. A najlepiej już dokumenty po prostu trzymać w lokalnym folderze wybranej chmury np. Google'a czy tradycyjnego już, choć coraz mniej opłacalnego ostatnimi czasy, Dropboksa.

Oprócz opcji wyczyszczenia systemu mamy w tym miejscu możliwość przywrócenia poprzedniej wersji systemu lub uruchomienia Windows z zaawansowanymi opcjami – np. z dysku zewnętrznego, zmiany ustawień lub przywrócenia systemu z wcześniej utworzonego obrazu. Zależnie od wyboru będziemy mogli potrzebować instalatora Windows 10. Warto więc zawczasu go pobrać z oficjalnej strony Microsoftu przy użyciu narzędzia Media Creation Tool. Szczegóły znajdziecie pod adresem: https://www.microsoft.com/pl-pl/software-download/windows10.

a z powodu różnego rodzaju umów marketingowych. Niby darowanemu koniowi w zęby się nie zagląda – tu jednak warto od tej zasady zrobić wyjątek i przesiać preinstalowaną paczkę, odinstalowując zbędne dodatki. Szczególnie wtedy, gdy mamy maszynę, która nie jest topowa i dzięki odinstalowaniu tego rodzaju prezentów możemy odzyskać nieco przestrzeni dyskowej oraz wydajności. Dobrze przy tej okazji od razu zmienić antywirusa na docelowego. Te w zestawie to w przeważającej większości przypadków ograniczone czasowo dystrybucje (bardzo często jest to Kaspersky Anti-Virus, choć zdarzają się też inne), za licencje których potem należy zapłacić. Jeśli tego nie planujemy, to równie dobrze można od razu przesiąść się na darmowy i docelowy program, np. popularnego Avasta.

Na kolejnych stronach zebraliśmy programy, które z różnych względów uważamy za wartościowe. To software użytkowy, wyspecjalizowane narzędzia oraz aplikacje, które przydadzą się w szkole, na studiach i w pracy. Olbrzymia ich większość ma swoje alternatywy, dlatego staramy się też podawać nazwy podobnych programów.

SKĄD BRAĆ PROGRAMY?

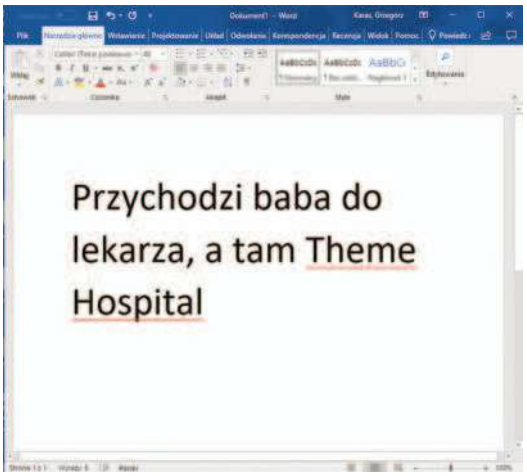
Zdjęcia: 123RF/ Dan Barbalata, sashkin7

Jako że Windows to nie Android, aplikacje musimy na ogół pobierać z różnych źródeł. Najlepiej jest to robić ze stron producentów – w takim przypadku mamy najmniejsze ryzyko pobrania niechcianego oprogramowania przy okazji. Nie jest to jednak regułą – często sami producenci udostępniają zaszyte w instalatorze niechciane niespodzianki; w końcu pieniądz nie śmierdzi. Trzeba po prostu czytać, przez co się przeklikujemy. Korzystanie z macierzystych witryn ma też tę zaletę, że możemy tam znaleźć wcześniejsze lub specjalne wersje programów, paczki przeznaczonych dla nich pluginów, albo nawet inne programy tych samych twórców – często równie przydatne.

Innym wyjściem jest możliwość skorzystania z serwisów instalacyjnych. To programy lub witryny internetowe, które przygotowują nam paczkę softu niejako na żądanie. Świetnym przykładem jest ninite.com, gdzie za pomocą zaznaczania interesujących nas programów składamy sobie indywidualny zestaw oprogramowania. Alternatywą jest tu Windows Remix, a także Chocolatey, choć ten ostatni jest zdecydowanie najtrudniejszy w obsłudze.

Rzecz jasna, korzystając z usług witryn-instalatorów, nie znajdziemy wszystkich interesujących nas programów. W takim przypadku możemy skorzystać z usług serwisów gromadzących w jednym miejscu instalatory software'u różnego rodzaju. Uwaga jednak! Powszechnie przyjętą praktyką jest, że w takim przypadku instalacja oprogramowania odbywa się z pomocą „asystenta", który w mniej lub bardziej zakamuflowany sposób przemyca do naszego systemu niechciane oprogramowanie lub zmienia ustawienia systemu. W tym przypadku trzeba albo na samym początku pobrać wersję instalacyjną bez asystenta (odpowiednia opcja powinna być dostępna), albo wyjątkowo uważnie śledzić kolejne kroki instalatora. Można też zaufać programowi Unchecky, który pomoże uniknąć tego rodzaju niespodzianek, odznaczając za nas odpowiednie opcje instalacyjne.

NARZĘDZIA



Microsoft Office

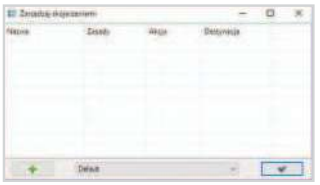
Cena: zależna od wersji • Wersja językowa: PL • Alternatywa: LibreOffice

Celowo nie podajemy konkretnej nazwy pakietu, do wyboru mamy teraz bowiem kilka wersji i najlepiej sobie wybrać tę, która najbardziej pasuje do naszych potrzeb. Office 365 Personal to usługa abonamentowa, która kosztuje 300 zł za rok. W pakiecie mamy jedną licencję (Word, Excel, PowerPoint, OneNote i Outlook) oraz 1 TB w chmurze OneDrive – jest to więc ciekawa opcja dla ludzi, którzy tak czy inaczej płacą za przechowywanie plików w sieci. Jeśli nie chcemy abonamentu, to za 640 zł kupimy Office Home & Student 2019 (Word, Excel i PowerPoint). Użytkownikom domowym często jednak wystarczy starsza wersja pakietu biurowego – w takim wypadku wciąż możemy dostać Microsoft Office 2013 Dom i Firma za ok. 200 zł (Word, Excel, PowerPoint, Outlook, One Note dla jednego stanowiska) lub Office 2016 dla Użytkowników Domowych i Małych Firm (Word, Excel, PowerPoint, Outlook, One Note dla jednego stanowiska) za ok. 300 zł. Dwa ostatnie przykłady dotyczą sprzedaży nowych pakietów biurowych na portalach aukcyjnych. W tym samym miejscu można też o wiele taniej kupić używane klucze – tu jednak należy zachować ostrożność, bo choć sama odsprzedaż licencji tego rodzaju na terenie Unii Europejskiej jest legalna, to trzeba przy tym procederze zachować określone warunki, a nie wszyscy sprzedawcy to robią. W takim przypadku nawet jeśli kupimy klucz, który się aktywuje, niekoniecznie oznacza to, że transakcja jest zgodna z prawem.

www.office.com

DropIt

Cena: bezpłatne
Wersja językowa: PL
Alternatywa: File Juggler



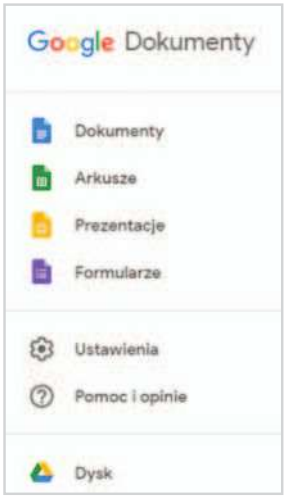
Niewielki program do przetwarzania wsadowego plików. Potrafi m.in. je sortować i przypisywać do wybranych folderów, zmieniać ich nazwy, modyfikować, skalować, usuwać wybrane, i wiele, wiele innych. Działanie programu konfigurujemy sobie sami, tworząc reguły postępowania, które mogą być uzależnione od nazwy, właściwości plików lub folderów czy ich lokalizacji – tak naprawdę mogą być bardzo skomplikowane i łączyć w sobie wiele cech, pozwalając bardzo precyzyjnie wybrać lub wykluczyć określony rodzaj danych. DropIt potrafi znacząco ułatwić życie, kiedy np. musimy zrobić porządek ze zdjęciami czy dawno nieotwieranymi, zbędnymi plikami.

www.dropitproject.com

Google Docs

Cena: bezpłatne • Wersja językowa: PL
Alternatywa: sieciowa wersja pakietu Office

Świetny pakiet biurowy i naszym zdaniem największa konkurencja dla Office'a. Jest to w całości dostępny z poziomu przeglądarki zestaw webowych aplikacji, które są już bardzo rozbudowane i umożliwiają niezwykle wygodną pracę zarówno samotnie, jak i w grupach. Google Docs to dokumenty tekstowe, arkusze kalkulacyjne, prezentacje i formularze – wszystko działa bez zarzutu na ekranie komputera, smartfona czy tabletu – łatwo więc można kontynuować pracę niezależnie od narzędzia. Pliki zapisują się w chmurze: za darmo mamy 15 GB, jednak jest to przestrzeń współdzielona z innymi usługami Google'a, np. z Gmailem. Płacąc 90 zł rocznie, dostaniemy 100 GB w ramach usługi Google One Drive.



www.google.pl/intl/pl/docs/about

Recuva

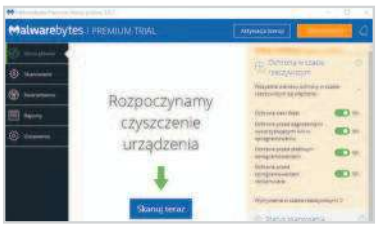
Cena: bezpłatne
Wersja językowa: ENG
Alternatywa: TestDisc

Świetny program do odzyskiwania z dysku skasowanych danych. Im szybciej po usunięciu pliku zabierzemy się do odzyskiwania, tym większa szansa na sukces: uruchamiamy program, wybieramy dysk, określamy parametry poszukiwanych plików i klikamy Scan. Program następnie wyświetli listę plików, które możemy z powrotem zapisać w pamięci komputera. Uwaga! Działa jedynie z tradycyjnymi napędami HDD, pliki usuwane z krzemowej pamięci SSD znikają bezpowrotnie w momencie opróżnienia kosza.

www.ccleaner.com/recuva

Malwarebytes Anti-Malware

Cena: bezpłatne • Wersja językowa: PL • Alternatywa: AdwCleaner, Spybot



Darmowy skaner na żądanie, który usuwa z systemu szkodliwe oprogramowanie. Jest bardzo skuteczny i dobrze go uruchomić raz na jakiś czas profilaktycznie, nawet jeśli nic nie wskazuje na kłopoty z systemem. Jeśli chcemy mieć ochronę w czasie rzeczywistym, trzeba zapłacić 140 zł za rok.

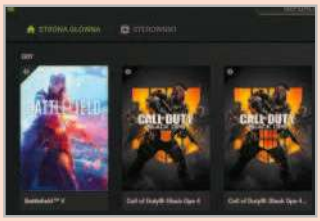
pl.malwarebytes.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wydania magazynu do druku.

NARZĘDZIA DLA GRACZA

GeForce Experience

Cena: bezpłatne, ale trzeba mieć kartę Nvidii • Wersja językowa: PL • Alternatywa: pakiet Adrenalin dla właścicieli Radeonów



Kombajn z narzędziami dołączony do sterowników kart Nvidii. Jeśli ktoś nie widział, niech koniecznie zobaczy. W prosty sposób można ściągać screeny (w niektórych tytułach również przy użyciu zaawansowanej nakładki Ansel), zapisywać gameplaye lub streamować rozgrywkę. Pakiet pozwala również optymalizować ustawienia z uwzględnieniem konfiguracji peceta i dobierać filtry obrazu.

nvidia.com

GOG Galaxy 2.0

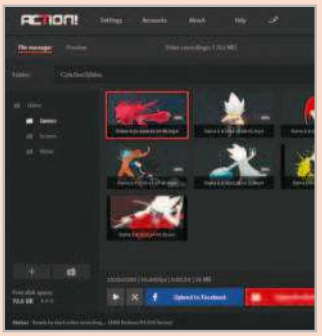
Cena: bezpłatne Wersja językowa: PL Alternatywa: Launchbox

Program, który ma szansę zawojować świat dzięki temu, że ułatwi graczom życie. Docelowo będzie to platforma łącząca wszystkie najważniejsze sklepy z grami. Dzięki GOG Galaxy 2.0 z jednego miejsca uruchomimy gry ze Steama, Origin, Uplay czy innych platform cyfrowej dystrybucji. Póki co program jest w wersji beta i każdy może się zapisać na testy. Jak tylko wyjdzie w pełnej wersji – wrócimy do tematu!

www.gog.com

Action!

Cena: 150 zł • Wersja językowa: PL • Alternatywa: Open Broadcast Software



Polski program do przechwytywania screenów, materiału wideo oraz streamowania. Jest zgodny z wiodącymi platformami, obsługuje DX 8-12 i OpenGL, pokazuje framerate, wylicza średnią wydajność – przez co nadaje się również do benchmarkowania gier. To tylko niektóre z opcji – jest tego duuużo więcej. Cena powyżej jest wyjściowa – często można go kupić nawet za 1/4 tej kwoty.

mirillis.com

GameSave Manager

Cena: bezpłatne • Wersja językowa: ENG • Alternatywa: Game Backup Monitor

Program, który po zainstalowaniu przeskanuje komputer w poszukiwaniu zapisów gier, skataloguje je, a następnie pozwoli w prosty sposób robić kopie bezpieczeństwa i przywracać je na żądanie. Mamy także możliwość włączenia zapisywania sejwów w jednej z obsługiwanych chmur oraz tworzenia automatycznych kopii w określonych interwałach czasowych – co pozwoli w prosty sposób „cofnąć się" w czasie podczas zabawy.

www.gamesave-manager.com

f.lux

Cena: bezpłatne Wersja językowa: ENG Alternatywa: Redshift

Aplikacja, która dostosowuje barwy ekranu do rytmu dobowego. Wybieramy naszą lokalizację na mapie, określamy, kiedy zazwyczaj się budzimy, a następnie decydujemy się na jeden z profilów kolorystycznych w aplikacji lub tworzymy takowy samodzielnie. Warto to zrobić, gdyż standardowe ustawienia mogą okazać się zbyt drastyczne dla przeciętnego użytkownika. Po ukończonej konfiguracji f.lux będzie sam pilnował, żeby komputer nie rozbudzał nas ostrym, niebieskim światłem tuż przed snem, odpowiednio modyfikując obraz.

justgetflux.com

LittleBig-Mouse

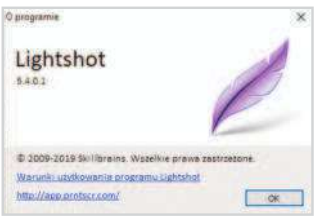
Cena: bezpłatne • Wersja językowa: PL • Alternatywa: AdwCleaner, Spybot

Program przydatny dla osób, które mają na biurku dwa monitory o różnych rozdzielczościach, np. 4K i Full HD. Sprawia on, że kursor myszy nie przeskakuje w dziwny sposób między monitorami. Przejście odbywa się płynnie, z uwzględnieniem różnic w DPI obydwu ekranów. Można też m.in. włączyć nieskończone przewijanie: gdy kursor zniknie po prawej stronie, pojawi się na skrajnym monitorze z lewej. Przydatne! Tym bardziej że Little Big Mouse można ustawić w autostarcie i o nim zapomnieć.

github.com/mgth/LittleBigMouse

Lightshot

Cena: bezpłatne Wersja językowa: PL Alternatywa: Greenshot



Narzędzie do robienia zrzutów ekranu. Przyciskamy wcześniej zdefiniowany klawisz, zaznaczamy interesujący nas obszar, a następnie mamy możliwość zmodyfikowania zaznaczenia poprzez rozciąganie lub zmniejszanie ramek, zapisania grafiki bez zmian, opatrzenia jej notatkami tekstowymi, prostymi symbolami z przybornika, wyszukania podobnych obrazów za pomocą Google'a czy nawet podzielenia się ilustracją w serwisach społecznościowych. Program jest niewielki i nie obciąża komputera.

app.prntscr.com

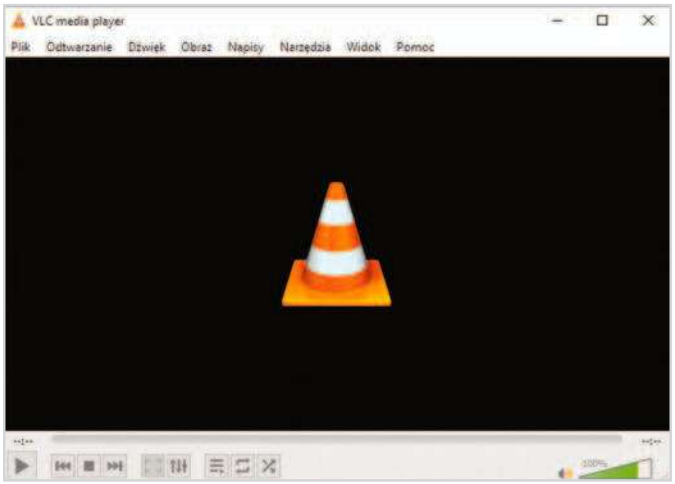
Unchecky

Cena: bezpłatne Wersja językowa: ENG Alternatywa: brak

Świetny program, który pomaga uniknąć wpuszczenia do systemu różnego rodzaju śmieci i niechcianego oprogramowania. Automatycznie odznacza zgody na zainstalowanie tego rodzaju zbędnych dodatków, a także monitoruje procesy instalacji, ostrzegając przed zagrożeniami. Oczywiście nie zwalnia to nas z ostrożności – ale znacząco podnosi komfort użytkowania peceta.

unchecky.com

MULTIMEDIA



VLC Media Player

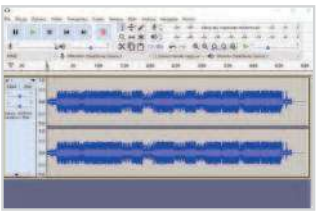
Cena: bezpłatne • **Wersja językowa:** PL
Alternatywa: MPC-HC

Prosty, ale funkcjonalny odtwarzacz lokalnych (i nie tylko) plików wideo. Radzi sobie świetnie z różnymi ich typami, bez problemu można dodać plik z napisami, w razie potrzeby wprowadzając odpowiednie przesunięcie czasowe. Mamy tu multum wtyczek, korektory graficznie i brzmienia, program – dzięki odpowiednim plug-inom – obsługują również zewnętrzne aplikacje do zdalnego sterowania komputerem, które instalujemy sobie na smartfonie, jak choćby Unified Remote. Nawiasem mówiąc – to już uwaga natury ogólnej – przy problemach z kodekami polecamy doinstalować K-Lite Codec Pack. Ze względów bezpieczeństwa warto dbać o aktualizacje!

www.videolan.org/vlc

Audacity

Cena: bezpłatne
Wersja językowa: PL
Alternatywa: Ocenaudio

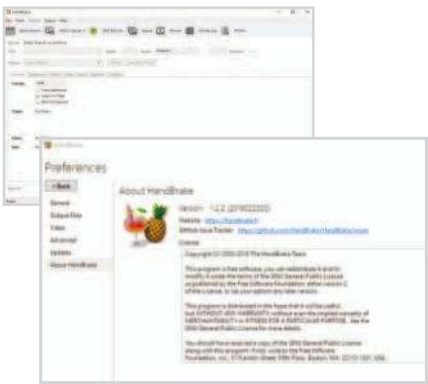


Edytor plików audio. Można na nim przeprowadzać szereg operacji kojarzonych raczej z komercyjnym softem. Używałem go na przykład przy odszumianiu nagrań wykładów lub wywiadów, bez kłopotu można też dzięki niemu wyciąć niepotrzebne fragmenty audio. Filtrów, rzecz jasna, jest dużo więcej: można usunąć ciszę, stukoty, pogłos, zmienić tempo czy miksować ścieżki. Soft korzysta z zewnętrznych kodeków – polecamy więc zainstalować wspomniany przy okazji VLC Media Player zestaw K-Lite Codec Pack lub pobrać odpowiednie paczki, korzystając ze wskazówek w ustawieniach Audacity; wbrew pozorom to bardzo łatwe. Przy długich ścieżkach program wymaga sporo wolnego miejsca na dysku i dużo RAM-u.

www.audacityteam.org

Handbrake

Cena: bezpłatne
Wersja językowa: ENG
Alternatywa: VidCoder



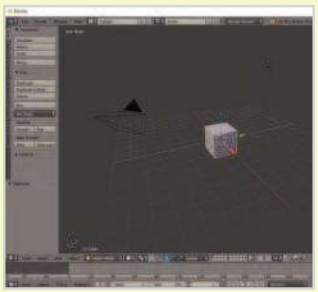
Niektórzy pewnie kojarzą to narzędzie z recenzji procesorów – świetnie sprawdza się w roli benchmarku, pokazując obliczeniowy potencjał drzemiący w tych kawałkach krzemu, przede wszystkim jednak jest to aplikacja do konwersji plików wideo z wielu różnych formatów do MP4 bądź MKV. Pozwala to np. zmniejszyć objętość plików lub ich rozdzielczość – tak, by oszczędzić miejsce albo dostosować wideo do ekranów przenośnych czy streamingu w ramach sieci domowej.

handbrake.fr

EDYCJA I TWORZENIE GRAFIKI

Blender

Cena: bezpłatne
Wersja językowa: ENG
Alternatywa: SketchUp



Darmowy i rozwijany już od 21 lat program do tworzenia grafiki 3D. Jak ktoś chce zacząć przygodę z modelowaniem, to dobrze trafił: w sieci znajdziecie bez problemu potężne wsparcie w postaci całego mrowia kursów, tutoriali i gotowych do ściągnięcia i zastosowania obiektów. Te ostatnie możemy z powodzeniem również w Blendnerze animować.

www.blender.org

InkScape

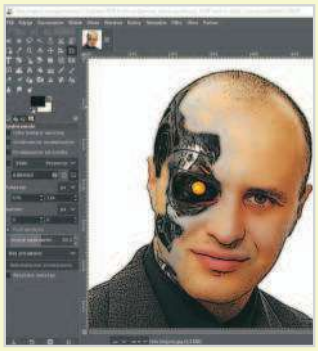
Cena: bezpłatne • **Wersja językowa:** ENG • **Alternatywa:** LibreOffice – Draw

Aplikacja do tworzenia i edycji grafiki wektorowej. Program na otwartych źródłach, co w tym przypadku przekłada się na jego wszechstronność, projekty zapisujemy bowiem w powszechnie znanym formacie SVG – nie będzie więc problemu z importowaniem prac z innych programów.

inkscape.org

Gimp

Cena: bezpłatne
Wersja językowa: ENG
Alternatywa: Paint.NET



Edytor grafiki rastrowej, czyli innymi słowy – zwyczajnych ilustracji, zdjęć i elementów graficznych o określonej rozdzielczości. To darmowy odpowiednich Photoshopa o wielkich możliwościach i dużym, nieoficjalnym wsparciu w sieci. Świetny program, którego możliwości was zaskoczą.

www.gimp.org

Pixlr

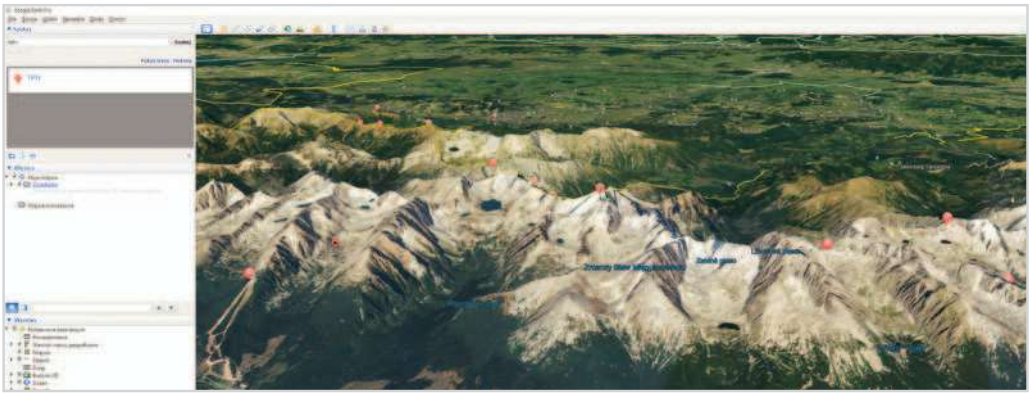
Cena: bezpłatne
Wersja językowa: ENG
Alternatywa: Crello, BeFunky

Tego programu nie musimy instalować – uruchamiamy go w oknie przeglądarki podobnie jak pakiet Google Docs. Pod względem możliwości nie jest, rzecz jasna, tak zaawansowany jak choćby wymieniony obok GIMP, tym niemniej do szybkiej edycji fotografii – jak znalazł.

pixlr.com/x

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wystania magazynu do druku.

EDUKACJA



Google Earth

Cena: bezpłatne • **Wersja językowa:** PL/ENG • **Alternatywa:** od biedy Open Street Maps

Niby oczywistość – ale nie do końca. Google Earth jest dostępne w dwóch wersjach: poprzez WWW oraz jako samodzielny program o nazwie Google Earth Pro. Nie są one tożsame. Ta pierwsza edycja wykorzystuje zupełnie nową wersję silnika stworzonego z myślą o witrynie internetowej i teoretycznie działa jedynie na Google Chrome. W praktyce jednak udostępniona niedawno wersja beta witryny uruchamia się także na innych przeglądarkach. W porównaniu do samodzielnej aplikacji edycja WWW jest uboższa w funkcje, ma jednak niezaprzeczalną zaletę: prezentuje się fenomenalnie pod względem graficznym. Rzeźba terenu w przypadku gór czy większych miast jest już bardzo dobrze oddana i można tu zgubić niejeden wieczór, po prostu podziwiając widoki. Polecamy również rzucić okiem na dział Odkrywca – znajdujące się tam kolejne zakładki dostarczają mnóstwa informacji, a wiele z nich stworzono w formie wirtualnych wycieczek (tu jednak już trzeba się przygotować na zmianę języka z PL na ENG). Poszukujących bardziej szczegółowych informacji, do tego dostępnych w formie filtrowalnych warstw, odsyłamy z kolei do Google Earth w wersji samodzielnej. Wygląda ona może mniej atrakcyjnie, jednak zaskoczy mnogością danych zgromadzonych na wirtualnym globusie. Dość powiedzieć, że aplikacja może nanosić na mapę nawet znaczniki z Wikipedii, odsyłając tym samym do konkretnych wpisów w encyklopedii. Znajdziemy tu nawet... symulator lotu i dwa samoloty do wyboru.

earth.google.com

Duolingo

Cena: bezpłatne
Wersja językowa: PL/ENG
Alternatywa: np. Memrise

Znana aplikacja do nauki języków obcych – na pececie dostępna na dwa sposoby: albo za pośrednictwem WWW, albo poprzez aplikację Duolingo ze sklepu Windows Store – tamtejsza wersja wykorzystuje Modern UI. Tak czy inaczej, możemy korzystać z lekcji językowych niezależnie od platformy: postępy przenoszą się między komputerem, witryną i smartfonem, co sprawia, że jest to wyjątkowo wszechstronna usługa. Z poziomu języka polskiego możemy uczyć się angielskiego.

www.duolingo.com

Kindle

Cena: bezpłatne
Wersja językowa: ENG
Alternatywa: Freda

Czytnik ebooków w formacie MOBI, choć radzi sobie również z plikami PDF. Pliki da się wczytywać lokalnie, przede wszystkim jednak możemy tu przeglądać książki w ramach naszego konta Amazon. Aplikacja wygląda dość surowo, działa jednak bez zarzutu – możemy nawet korzystać z syntezatora mowy, choć wciąż słychać, że jest to czytanie maszynowe.

www.amazon.com/kindle-dbs/fd/kcp

Scratch

Cena: bezpłatne
Wersja językowa: PL
Alternatywa: GameSalad

To aplikacja do nauki programowania. Wykorzystuje język obiektowy i jest przeznaczona dla użytkowników od ósmego roku życia, choć starsi też się tu z powodzeniem odnajdą. Programując, dzieciaki tworzą tu proste, animowane historie, całość zaś odbywa się poprzez układanie wirtualnych puzzli metodą ich przeciągania. Wokół programu i języka programowania rozwinął się cały serwis społecznościowy, sam program działa również w wersji WWW. W obydwu przypadkach Scratch jest dostępny między innymi w języku polskim.

scratch.mit.edu

Stellarium

Cena: bezpłatne • **Wersja językowa:** PL
Alternatywa: Space Engine

Darmowy program, który pozwala zobaczyć, jak wygląda niebo w wybranym przez nas miejscu i czasie. Przy czym nie jesteśmy ograniczeni do Ziemi i możemy się przekonać, jak wygląda na przykład nasza planeta widziana z Marsa lub Jowisz obserwowany z Kalisto. Stellarium daje możliwość pobrania – już z poziomu programu – bardziej szczegółowych katalogów gwiazd (kompletna baza to ponad 92 mln punktów na niebie!), zobaczymy komety, gwiazdozbiory, a także obiekty nieba głębokiego, jak choćby mgławice planetarne czy gromady kuliste. Wszystko z kompletem informacji. Program bardzo prosty w obsłudze i o wiele bardziej rozbudowany niż jego mobilny odpowiednik.

www.stellarium.org

AMD Ryzen 5 3600X, Ryzen 7 3700X, Ryzen 9 3900X

Cena: 1100 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY • **Podstawka:** AM4 • **Taktowanie standardowe:** 3,8 GHz • **Maksymalne taktowanie (tryb Turbo):** 4,4 GHz + odblokowana możliwość O/C • **Liczba rdzeni/wątków:** 6/12 • **Obsługa pamięci:** DDR4 3200 MHz (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** brak • **Chłodzenie:** Wraith Spire • **Zużycie energii (TDP):** 95 W

Cena: 1480 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY • **Podstawka:** AM4 • **Taktowanie standardowe:** 3,6 GHz • **Maksymalne taktowanie (tryb Turbo):** 4,4 GHz + odblokowana możliwość O/C • **Liczba rdzeni/wątków:** 8/16 • **Obsługa pamięci:** DDR4 3200 MHz (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** brak • **Chłodzenie:** Wraith Prism • **Zużycie energii (TDP):** 65 W

Cena: 2300 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY • **Podstawka:** AM4 • **Taktowanie standardowe:** 3,8 GHz • **Maksymalne taktowanie (tryb Turbo):** 4,6 GHz + odblokowana możliwość O/C • **Liczba rdzeni/wątków:** 12/24 • **Obsługa pamięci:** DDR4 3200 MHz (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** brak • **Chłodzenie:** Wraith Prism • **Zużycie energii (TDP):** 105 W

Ryzen 5 3600X wraz z modelem 3600 będzie stanowił trzon sprzedaży rodziny Zen 2.

Niespełna 1500 zł trzeba wydać na wydajnego Ryzena 7 3700X.

Ryzen 9 3900X to pierwszy 12-rdzeniowy procesor przeznaczony na rynek konsumencki.

Dawno nie mieliśmy do czynienia z sytuacją, która zdarzyła się w pierwszych dniach lata tego roku. Otóż AMD powtórzyło sukces Athlona 64 sprzed lat: **wprowadzone do sprzedaży procesory dorównały lub przewyższyły wydajnościowo układy Intela**. Teraz to szefowie niebieskiego giganta mają ból głowy, bo nie dość, że kierowana przez nich firma w dziedzinie układów desktopowych rozwija się niemrawo, to konkurent pokazał bardzo dobre produkty i nader atrakcyjnie je wycenił. Historia architektury Zen 2 (kodowa nazwa Matisse) oficjalnie zaczęła się 7 lipca – datę premiery wybrano nie bez powodu, do produkcji CPU z trzeciej odsłony rodziny Ryzen wykorzystywana jest bowiem technologia 7 nm FinFET (modele z poprzedniej generacji bazowały na procesie 12 nm FinFET). Ten sposób wytwarzania skutkuje tym, że struktura krzemowa ma mniejsze zapotrzebowanie na moc, co m.in. przy tym samym budżecie energetycznym umożliwia produkcję procesorów z większą liczbą rdzeni bez obniżania ich zegarów, a także wyższe maksymalne częstotliwości pracy. Dodajmy też, że ta architektura będzie użyta do stworzenia konsol następnej generacji. **Najważniejszą jednak cechą z punktu widzenia użytkownika PC jest zwiększenie wydajności jednowątkowej, która teoretycznie jest wyższa względem poprzedniej generacji o mniej więcej 15%.**

Kolejną dobrą wiadomością jest to, że **AMD dotrzymuje słowa w kwestii obsługi nowych procesorów przez starsze płyty główne**. Wszak gniazdo pozostaje to samo (AM4)

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Ryzen 5 3600X + RTX 2080Ti(*)	Ryzen 7 3700X + RTX 2080Ti(*)	Ryzen 9 3900X + RTX 2080Ti(*)	Ryzen 5 2600X + RTX 2080Ti(*)	Core i5-9600K + RTX 2080Ti(**)	Core i7-9700K + RTX 2080Ti(**)	Core i9-9900K + RTX 2080Ti(**)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)							
Detale ultra							
1920 x 1080	109	106	113	95	122	120	124
2560 x 1440	105	106	110	94	119	118	123
3840 x 2160	72	74	75	73	76	76	77
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)							
Detale ultra							
1920 x 1080	77	75	80	71	76	87	88
2560 x 1440	68	68	69	66	72	75	76
3840 x 2160	49	48	47	51	53	54	53
Wiedźmin 3 Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)							
Detale uber							
1920 x 1080	125	125	124	113	131	130	132
2560 x 1440	99	99	99	99	104	104	105
3840 x 2160	61	62	66	65	64	64	69
World of Tanks reCore (liczba klatek animacji na sekundę)							
Maksymalne detale							
1920 x 1080	215	215	221	169	224	214	220
2560 x 1440	183	179	182	169	186	184	184
3840 x 2160	97	100	100	98	102	101	101
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)							
Detale ultra							
1920 x 1080	120	120	126	102	126	132	136
2560 x 1440	105	106	108	96	108	111	113
3840 x 2160	59	61	61	61	61	61	62
Counter-Strike: GO (liczba klatek animacji na sekundę)							
Maksymalne detale							
1920 x 1080	445	456	456	334	434	405	431
2560 x 1440	347	345	356	319	374	359	351
3840 x 2160	250	245	246	222	279	264	251
Metro Exodus (liczba klatek animacji na sekundę)							
Detale ekstremalne							
1920 x 1080	55	55	55	55	57	58	58
2560 x 1440	42	42	42	42	45	44	44
3840 x 2160	26	26	26	26	26	26	26

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

i jeśli ktoś używa mobo z chipsetami z rodzin 300 i 400 (X470, B450, X370 i B350), to może pokusić się o zakup Ryzena trzeciej generacji bez konieczności wymiany czegokolwiek innego (tylko układ A320 nie poradzi sobie z modelami bazującymi na Zen 2). Oczywiście konieczna jest wcześniejsza aktualizacja BIOS-u. Przed pobraniem pliku trzeba jednak dokładnie zapoznać się z jego opisem. Po pierwsze dlatego, że modele płyt z niższej półki mogą nie podołać wymaganiom prądowym w kwestii zasilania najmocniejszych układów, a po drugie z powodu problemów, na które natrafili producenci płyt przygotowujący aktualizacje. Otóż przeszkodą jest pojemność pamięci EEPROM mieszczącej BIOS: stosowane dotychczas kości szesnastomegabajtowe są po prostu zbyt małe. Ceną za dodanie obsługi nowych Ryzenów może być usunięcie wsparcia dla pierwszej ich generacji, skasowanie obsługi macierzy RAID, zubożenie warstwy graficznej czy pozbawienie innych pomniejszych funkcji.

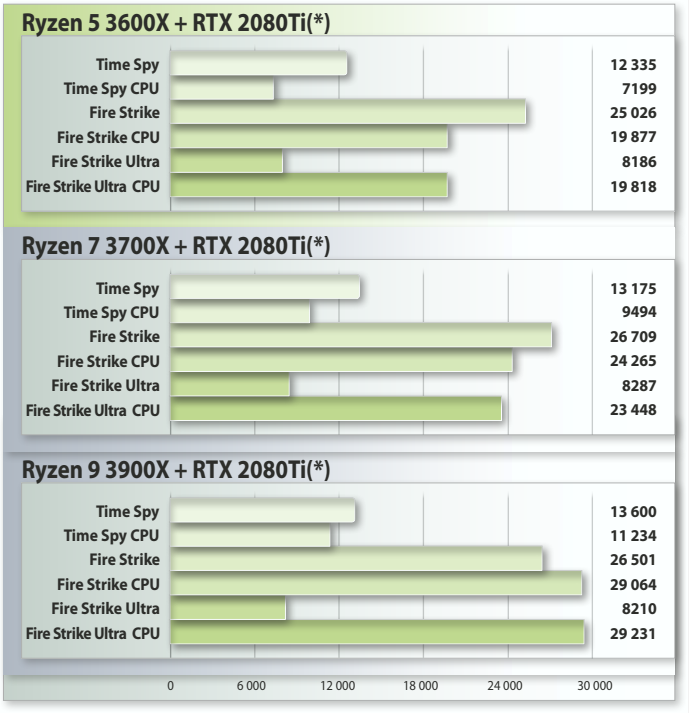
Takich problemów nie będą mieć ci, którzy wyłożą gotówkę nie tylko na procesor, lecz także **na nową płytę główną z chipsetem X570. Układ ten wprowadza obsługę magistrali PCI Express w wersji 4.0**, której przepustowość dubluje tę z PCI Express 3.0: każda linia ma teraz 2 GB/s, co przy złączu x16 daje w sumie 32 GB/s. Nie wpłynie to w żaden sposób na karty graficzne, bo nawet przy najwyższych rozdzielczościach obecne PCIe wystarcza aż nadto. Zmiana jest istotna dlatego, że dzięki niej można będzie obsłużyć więcej dysków M.2 NVMe (w tym PCIe 4.0 x4), kontrolerów sieciowych, złączy Thunderbolt 3 czy portów USB 3.1 Gen2 (w sumie aż 12, bo 8 przez chipset i 4 przez procesor). Z X570 wiążą się jednak także i cienie. Oprócz tego, że jest pozbawiony obsługi Athlonów i Ryzenów pierwszej generacji, to pobiera więcej mocy niż X470 i z tego powodu mieszczący go układ scalony musi być chłodzony aktywnie. Niestety, owo chłodzenie przybrało postać malutkiego wiatraczka, który przy dużym obciążeniu po prostu hałasuje.

Popatrzmy jednak na jasną – powstrzymuję się, żeby nie napisać najjaśniejszą – stronę procesorów z Zen 2. AMD obiecało bardzo dużo i plan wykonało: **wyniki w grach są już na takim poziomie, iż w części testów (choć wyraźnie mniejszej) górą są CPU AMD, a jeśli są gorsze niż w przypadku Intela, to różnice są na poziomie kilku, kilkunastu klatek na sekundę**, przy czym nie mówimy tu o rezultatach typu 60 do 45 kl./s, a np. 122 do 109 kl./s – można więc spokojnie przyjąć, że nie ma to tak wielkiego znaczenia w kontekście ogólnej, wysokiej wydajności platformy, a już szczególnie przez wzgląd na **niemal bezwzględną dominację w programach użytkowych**.

Wyjątkowo udana linia procesorów AMD.

Nie ma więc znaczenia, czy gramy, streamujemy, kodujemy wideo, tworzymy grafikę 3D – wszystko w ogólnym rozrachunku wypada na korzyść procesorów AMD i oceny nie zmienia to, że praktycznie nie da się tych CPU podkręcić. Dodajmy do tego nowoczesną platformę (fakt, że przeszkadzają nader wysokie ceny modeli z chipsetem X570), zgodność z dotychczas używanymi płytami głównymi, natywną obsługę pamięci 3200 MHz, zredukowany pobór mocy i dobre ceny, żeby napisać, że **nowe wcielenie Ryzenów warte jest zakupu**. Trzeba tylko wziąć poprawkę na grzechy wieku dziecięcego i fakt, że platforma może zachowywać się niestabilnie. Ufamy jednak, że to jedynie przejściowe trudności, które szybko zostaną przezwyciężone. ■ **Tokamkk**

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



WYNIKI TESTÓW W PROGRAMACH UŻYTKOWYCH

	Ryzen 5 3600X(*)	Ryzen 7 3700X(*)	Ryzen 9 3900X(*)	Ryzen 5 2600X(*)
Handbrake (konwersja wideo)	15,87 kl./s	19,71 kl./s	24,88 kl./s	11,51 kl./s
7-Zip (kompresja plików)	57 389 MIPS	72 446 MIPS	102 135 MIPS	47 634 MIPS
Blender (grafika 3D)	1287 s	968 s	662 s	1503 s
PCMark 10 (test standardowy)	6605 pkt.	7028 pkt.	7221 pkt.	6118 pkt.
Mozilla Kraken (test JavaSciptu)	691,8 ms	686,7 ms	690,2 ms	784,7 ms

(*) Platforma testowa:
Płyta główna: Gigabyte X570 Aorus Master **chłodzenie:** Wraith Prism **pamięci:** Goodram IRDM X DDR4 3000 MHz 2 x 8 GB **karta graficzna:** Gigabyte RTX 2080Ti OC 11G **dyski:** Gigabyte Aorus NVMe Gen4 SSD 2 TB Ultimate **obudowa:** Chieftec GP-01B **zasilacz:** Chieftec GPS-1000C
(**) Platforma testowa:
Płyta główna: Asus_ROG_Maximus_XI_Formula **chłodzenie:** SilentiumPC Navis Pro 240 **pamięci:** Goodram IRDM X DDR4 3000 MHz 2 x 8 GB **karta graficzna:** Gigabyte RTX 2080Ti OC 11G **dyski:** Samsung 960 Evo 500 GB NVMe, Adata SU650 480 GB Ultimate **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

PODSUMOWANIE AMD RYZEN 5 3600X

+ bardzo dobra wydajność w grach i świetna w aplikacjach użytkowych • kontroler pamięci obsługuje 3200 MHz w standardzie • wbudowany kontroler PCI-Express 4.0 • nie wymaga kupna nowej płyty głównej • dobra cena • dobre TDP • chłodzenie w zestawie…

− …które słabo się sprawdza przy maksymalnym obciążeniu • wysoka cena płyt głównych z nowym chipsetem X570 • w praktyce niemożność podkręcania • nieco na siłę: brak układu graficznego

OCENA 9+

PODSUMOWANIE AMD RYZEN 7 3700X

+ bardzo dobra wydajność w grach i świetna w aplikacjach użytkowych • kontroler pamięci obsługuje 3200 MHz w standardzie • wbudowany kontroler PCI-Express 4.0 • nie wymaga kupna nowej płyty głównej • dobra cena • dobre TDP przy tej liczbie rdzeni • chłodzenie w zestawie…

− …które słabo się sprawdza przy maksymalnym obciążeniu • wysoka cena płyt głównych z nowym chipsetem X570 • w praktyce niemożność podkręcania • nieco na siłę: brak układu graficznego

OCENA 9

PODSUMOWANIE AMD RYZEN 9 3900X

+ konsumenckie 12 rdzeni • bardzo dobra wydajność w grach i świetna w aplikacjach użytkowych • kontroler pamięci obsługuje 3200 MHz w standardzie • wbudowany kontroler PCI-Express 4.0 • nie wymaga kupna nowej płyty głównej • bardzo dobre TDP przy tej liczbie rdzeni • chłodzenie w zestawie…

− …które słabo się sprawdza przy maksymalnym obciążeniu • wysoka cena płyt głównych z nowym chipsetem X570 • w praktyce niemożność podkręcania • nieco na siłę: brak układu graficznego • w sumie cena

OCENA 9

AMD Radeon RX 5700, Radeon RX 5700 XT

Cena: 1620 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1465/1725 MHz • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 448 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 180 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin, 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 266 x 95 x 35 mm • **Waga:** 1153 g

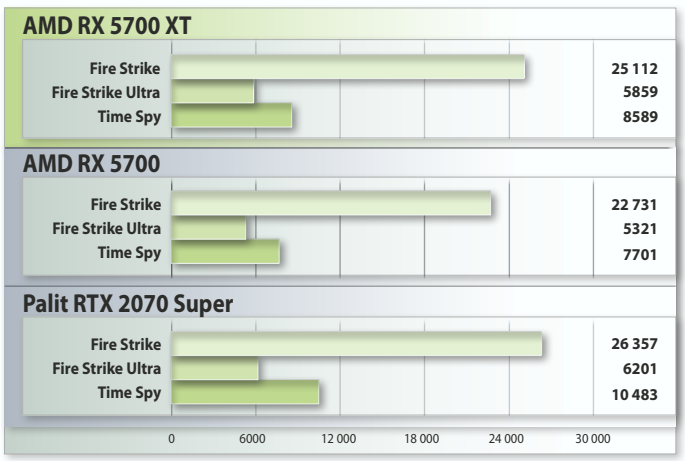
Cena: 1850 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1605/1905 MHz • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 448 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 225 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin, 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 273 x 95 x 40 mm • **Waga:** 1246 g

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	AMD RX 5700 XT(*)	AMD RX 5700(*)	Palit RTX 2070 Super
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	108	107	116
2560 x 1440	95	88	100
3840 x 2160	51	46	56
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	111	97	126
2560 x 1440	81	76	92
3840 x 2160	45	42	55
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	113	103	117
2560 x 1440	75	69	85
3840 x 2160	38	34	45
World of Tanks reCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	178	159	204
2560 x 1440	118	106	144
3840 x 2160	62	56	75
Counter-Strike: GO (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	379	375	362
2560 x 1440	306	298	295
3840 x 2160	190	176	212
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	63	65	69
2560 x 1440	55	55	62
3840 x 2160	33	31	41
Metro: Exodus (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	39	36	43
2560 x 1440	30	27	33
3840 x 2160	17	16	19

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU (GRAPHICS)



(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna (poza tym testem):** Zotac GeForce RTX 2080 AMP, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

Witryna Steam Survey jest kopalnią wiedzy dot. zestawów PC do grania. Każdy, kto tam zagląda choćby od czasu do czasu, wie, że AMD w kwestii kart graficznych nie wiodło się dobrze. Dziesięć pierwszych najczęściej używanych kart należy do Nvdii, a RX 580, czyli najpopularniejsza konstrukcja „czerwonych", zajmuje dopiero jedenaste miejsce z udziałem w rynku wynoszącym... 1,32%. AMD desperacko wręcz potrzebowało czegoś, by nawiązać skuteczną walkę z konkurencją – i wygląda na to, że się udało.

Nowe Radeony to pierwsze karty stworzone z wykorzystaniem architektury RDNA. Tym samym rozstajemy się z GCN, którą AMD wykorzystywało w różnych wersjach jeszcze od czasów stareńkiego już Radeona HD 7900 – czyli karty sprzed niemal ośmiu lat. Chipsety wykonano w procesie technologicznym 7 nm. RX 5700 dysponuje 2304 jednostkami cieniującymi, 5700 XT – 2560. Popatrzmy zatem, jak nowe RX-y sprawdzają się w boju.

Model 5700 został stworzony, by stanąć w szranki z RTX-em 2060, i z tego zadania wywiązuje się wyśmienicie. Uśredniając, RX 5700 jest szybsza od RTX-a 2060 o 5-10%, zależnie od tytułu i rozdzielczości. Nawet najbardziej wymagające gry jak Metro Exodus czy AC: Odyssey w wyższych rozdzielczościach pokazują przewagę Radeona, choć o grywalności tych tytułów w 4K oczywiście nie może być mowy. To karta średniego segmentu, a testy jednoznacznie pokazują, że AMD wykonało dobrą robotę – przynajmniej jeśli chodzi o wydajność. Trochę gorzej jest w kwestii temperatur i głośności. RX 5700 rozgrzał się do 80°C, co siłą rzeczy wpłynęło na zwiększone obroty wentylatora – niestety referencyjne chłodzenie sprawdza się tak sobie. Również zużycie energii jest nieco wyższe niż w przypadku „zielonej" konkurencji – ogólnie jednak stoi na dobrym poziomie.

Podobnie, choć trochę gorzej w kwestii kultury pracy zachowuje się mocniejszy model XT. Pod obciążeniem rozgrzał się jeszcze bardziej, bo do 86°C. Ma to jednak swoje uzasadnienie w wydajności układu. Wersja XT nawiązuje bowiem równą walkę nawet z testowaną niedawno przez nas i fabrycznie podkręconą kartą Zotac RTX 2070 AMP Extreme, zapewniając przykładowo zbliżoną wydajność w AC: Odyssey – w QHD pogramy na Radeonie ze średnią wydajnością 55 klatek, kiedy wyżyłowany RTX rozpędza tytuł do 57 klatek na sekundę. Przygody Lary działają w QHD o jedną klatkę lepiej w przypadku Radeona (75 przeciw 74 fps), ale już Far Cry 5, WoT czy CS:GO żwawiej będzie chodził na sprzęcie Nvidii. Pamiętajmy jednak, że tu porównujemy model referencyjny do fabrycznie podkręconego 2070. Jeśli jednak popatrzeć na osiągi typowej karty RTX 2070, okaże się, że 5700 XT jest układem, który w starciu z konkurencją wypada częstokroć lepiej, zaskakując wydajnością. I ceną – ale to już inna para kaloszy.

Nowe karty AMD początkowo miały kosztować więcej, jednakże Nvidia odpowiedziała na ich premierę modelami Super swoich układów (o 2070 piszemy obok). Cena Radeonów więc spadła – i to do poziomu, który może tylko wywołać uśmiech na twarzy. RX 5700 kupimy już za 1620 zł, czyli w cenach porównywalnych z typowo wycenionymi RTX-ami 2060 (i niewiele więcej niż 100 zł od najtańszych z nich). Naszym zdaniem w takiej sytuacji warto kupić właśnie Radeona – przyrost mocy obliczeniowej, jaki dzięki temu osiągniemy, w zupełności rekompensuje niewielki wydatek względem najtańszych modeli 2060. Sytuacji nie zmienia nawet pojawienie się wersji Super konkurencyjnego układu RTX 2060, która jest co prawda szybsza od swej wersji podstawowej, ale też odpowiednio droższa i stanowi bardziej już konkurencję dla „czerwonego" 5700 XT. Ten ostatni

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Świetnie wyceniony konkurent dla RTX-a 2060.

Wydajna i bardzo dobrze wyceniona względem RTX-a 2070 i 2060 Super.

pod względem ceny na tle konkurencji wypada nawet lepiej. W momencie powstawania artykułu najtańsze konkurencyjne karty (2060 Super i 2070) były i tak droższe o co najmniej kilkadziesiąt złotych od propozycji AMD. Biec do sklepu? Niby tak – warto jednak mieć też w pamięci wady obydwu omawianych tu kart.

O wysokich temperaturach pracy pod obciążeniem i stosunkowo głośnym referencyjnym chłodzeniu było wyżej. Warto też dodać, że w przypadku kart graficznych AMD nie mamy technologii śledzenia promieni światła. Póki co nie jest ona co prawda szeroko stosowana, nadchodzące premiery gier (m.in. nowy CoD Modern Warfare czy Doom Ethernal i wiele innych) sytuację tę jednak zmienią. Czy rzeczywiście jest to gra warta świeczki – zobaczymy już wkrótce.

Na razie jednak **karty AMD to świetna wydajnościowo i konkurencyjna odpowiedź na ofertę Nvidii** – tym bardziej że niedługo pojawią się modele niereferencyjne, które problem przeciętnego chłodzenia powinny definitywnie rozwiązać. Z tego też względu mimo wszystko radzimy poczekać z zakupem – najpewniej dzięki zastosowaniu bardziej wydajnego chłodzenia będzie jeszcze lepiej. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE AMD RADEON RX 5700

+ wydajność wyraźnie przewyższająca konkurencyjne RTX-y 2060 • bardzo dobrze wyceniona • cicha pod umiarkowanym obciążeniem • pobór mocy na przyzwoitym poziomie

– obciążona maksymalnie zaczyna szumieć • wysoka temperatura pracy • brak wsparcia dla technologii śledzenia promieni

OCENA **9**

PODSUMOWANIE RADEON RX 5700 XT

+ bardzo dobra wydajność • świetnie wyceniona • cicha pod umiarkowanym obciążeniem

– głośne chłodzenie • bardzo wysoka temperatura pracy • brak wsparcia dla technologii śledzenia promieni • pobór mocy niemal na poziomie RTX 2080

OCENA **8+**

Palit RTX 2070 Super GameRock

Cena: 2180 zł | Dostarczył: Palit | www.amd.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1605/1770 MHz • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 448 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 215 W • **Dodatkowe zasilanie:** 2 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, trójslotowe • **Wymiary:** 290 x 117 x 58 mm • **Waga:** 1527 g

Mocarne chłodzenie sprawia, że karta zachowuje dobrą temperaturę pracy.

Seria Super to odpowiedź Nvidii na premierę najnowszych Radeonów i dowód na to, że historia lubi się powtarzać. Pamiętacie zapewne, że skutkiem premiery Vegi 56 było wypuszczenie przez „zielonych" GTX-a 1070 Ti, który okazał się bardzo ciekawą kartą i jednocześnie w dłuższej perspektywie... zabójcą modelu 1080. Po prostu ten ostatni nagle stał się mniej atrakcyjny. Wszystko wskazuje na to, że podobnie będzie i tutaj. Układ RTX 2070 Super, który trafił do urządzenia z logo Palita, jest chipsetem stojącym pomiędzy podstawowym modelem RTX 2070 z 2304 jednostkami cieniującymi na pokładzie a RTX 2080 wyposażonym w 2944 jednostki. „Superaśna" karta ma ich 2650 – plasuje się więc wydajnościowo gdzieś pomiędzy jedną a drugą, co potwierdzają testy. Przedstawiany jakiś czas temu na naszych łamach Gigabyte RTX 2080 w benchmarku TimeSpy osiągnął 10 744, podczas gdy 2070 Super wyciąga 10 483. Różnica nie jest więc znaczna, a oszczędność to 700-800 zł w zależności od modelu. **Ironią byłoby, gdyby Nvidia, próbując walczyć z konkurencją, ubiła swoją droższą kartę – ale tak właśnie może się stać.** Tym bardziej że model Super w wydaniu Palita został wyposażony w wydajne chłodzenie i w naszych testach nagrzewał się do maksymalnie do 64°C. Dobre wyniki wydajnościowe oczywiście sprawiają, że karta deklasuje Radeona RX 5700 XT – ale nie zapominajmy, że także tu różnica w cenie jest znaczna i wynosi ponad 350 zł – jeśli więc pieniądze nie są problemem, to jesteśmy przekonani: karta dobrze się sprawdzi. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność • wysoka kultura pracy • rozbudowane, ciche chłodzenie • sprawia, że RTX 2080 jest trochę bez sensu

– duże gabaryty • jak na średnią półkę – mimo wszystko droga

OCENA **9**

Honor 20

Bardzo dobry, ale porównywalny View20 jest i lepszy, i tańszy.

Cena: 2000 zł | Dostarczył: Honor | www.hihonor.com

PARAMETRY • **System:** Android 9 • **Procesor:** Kirin 980 • **Grafika:** Mali G76 MP10 • **Ekran:** IPS, 6,28", 1080 x 2340 • **Pamięć:** 6 GB RAM, 128 GB flash • **SIM:** 2 x nano, standby • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi 802.11 ac, Bluetooth 5, NFC • **Bateria:** 3750 mAh, niewymienna • **Aparat:** tylny 48 Mpix + 16 Mpix szerokokątny + 2 Mpix makro + 2 Mpix czujnik głębi, przedni 32 Mpix z asystą AI • **Inne:** czujniki – akcelerometr, żyroskop, pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, czytnik linii papilarnych (zintegrowany z przyciskiem Power), GPS • **Wymiary:** 154 x 74 x 7,9 mm • **Waga:** 174 g

Kolejne flagowe modele telefonów Honor niemal niezmienne zachwycały opłacalnością i wydawać by się mogło, że i „dwudziestka" nie wyłamie się z tego trendu. Tym razem jednak sytuacja się skomplikowała.

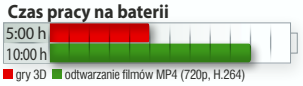
Pod względem konfiguracji sprzętowej nie sposób urządzeniu – jeśli oczywiście weźmiemy poprawkę na to, że w istocie to wyższa półka średnia, nie światowy top – zarzucić właściwie nic. Pod względem wydajności sprawdza się wprost wyśmienicie: Kirin 980 i Mali G76 MP10 to czołówka, jeśli chodzi o podzespoły i telefon poradzi sobie z każdą grą i programem. Wbrew wcześniejszym plotkom wciąż mamy tu ekran IPS, tym razem jednak, wzorem pokazanego na początku roku modelu View20, przedni aparat znalazł się w wycięciu w lewym górnym rogu ekranu, co sprawdza się bardzo dobrze. Moduł do selfie nie zawodzi – producent chwali się rekordową rozdzielczością 32 Mpix, a fotki dodatkowo podkręca moduł AI. W praktyce działa to dobrze, choć trochę na „instagramową" modłę – oprogramowanie na ogół podbija kolor.

Również **tylny aparat jest bardzo dużą zaletą urządzenia**. Stworzono go w oparciu o matrycę Sony IMX586, która jest technologicznym majstersztykiem. W niecały rok od zapowiedzi trafiła do zarówno topowych urządzeń, jak i średniaków z ambicjami i pozwala robić fotki naprawdę bardzo dobrej jakości. Również w trybie nocnym, gdzie bez problemu możemy „cykać" z ręki. Oczywiście tak to wygląda i w przypadku Honora 20 – słowa uznania są więc w pełni zasłużone. Równocześnie jednak to żadna nowość. Czym więc wyróżnia się „dwudziestka"? A choćby trybami szerokokątnym i supermakro, za które odpowiadają dodatkowe aparaty. Ten pierwszy sprawdza się bardzo dobrze, ten drugi zaś nie zachwyca ani stałą ogniskową 27 mm, ani niską rozdzielczością 2 Mpix. Ale oczywiście dobrze, że jest.

Co zatem jest nie tak z Honorem 20? Z samym telefonem nic – ale jego zakup trzeba przemyśleć. Patrząc choćby na modele z tej samej marki, za nieco ponad 100 zł mniej kupimy wspominany wcześniej model View20 – z tą samą matrycą foto, ale z dwa razy większą wbudowaną pamięcią. 256 GB flasha to nie w kij dmuchał i ja poświęciłbym na jej rzecz bardziej rozbudowany zestaw obiektywów. „Od góry" z kolei mamy po raz pierwszy wypuszczoną w tym roku wersję Pro modelu podstawowego – z optycznym zoomem i jaśniejszym głównym obiektywem. O tym modelu napiszemy szerzej za miesiąc – już teraz widać jednak, że stawia on pod znakiem zapytania opłacalność zakupu „dwudziestki". Innymi słowy: Honor 20 **to świetny telefon, ale ze względu na ceny na ten moment trochę dla nikogo**. ■ Krigore

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark Sling./S. Ext.	3760/2098(*)
Geekbench 4 (single/multi)	3258/9285(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

➕ **świetny zestaw aparatów • bardzo wysoka wydajność • wygodny czytnik linii papilarnych zintegrowany z przyciskiem Power • estetyczny wygląd • przyzwoita wydajność baterii**

➖ **bardzo podobny View20 jest tańszy i ma dwa razy więcej pamięci • brak gniazda mini-jack**

OCENA 8

Oppo Reno

Świetny ekran i niesamowity wygląd to największe zalety Oppo Reno.

Cena: 2200 zł | Dostarczył: Oppo | www.oppo.com

PARAMETRY • **System:** Android 9 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 710 • **Grafika:** Adreno 616 • **Ekran:** AMOLED, 6,4", 1080 x 2340 • **Pamięć:** 6 GB RAM, 256 GB flash • **SIM:** 2 x nano, standby • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi 802.11 ac, Bluetooth 5, NFC • **Bateria:** 3765 mAh, niewymienna • **Aparat:** tylny 48 Mpix + 5 Mpix, aparat przedni 16 Mpix • **Inne:** czujniki – akcelerometr, żyroskop, pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, zatopiony w ekranie czytnik linii papilarnych, GPS, gniazdo słuchawkowe • **Wymiary:** 157 x 74 x 9 mm • **Waga:** 185 g

To telefon za ponad 2 tys. zł, który nie został wyposażony w topowe podzespoły. W praktyce jednak to, co jest, wystarcza i do grania, i do codziennych zadań. Poczynione oszczędności pozwoliły na zastosowanie **wyśmienitego ekranu AMOLED z zatopionym w nim czytnikiem linii papilarnych i zjawiskowej obudowy**, która zachwyca elegancją i dobrym, wysuwanym z górnej krawędzi aparatem do selfie. Tylny aparat z kolei korzysta ze świetnego sensora Sony IMX586 – w praktyce więc sprawdza się równie dobrze. **Do zalet trzeba zaliczyć również baterię**, która wystarcza na ponad 6 godzin intensywnej pracy i ok. 14 godzin przeglądania sieci. Ogółem: dobry sprzęt! ■ Krigore

PODSUMOWANIE

➕ **świetny ekran AMOLED • wyjątkowo estetyczna i oryginalna obudowa • dużo miejsca na dane • mini-jack • bardzo dobra jakość fotografii • bardzo dobra bateria**

➖ **wydajność nie jest topowa... • ...co mimo wszystko rzutuje trochę na cenę, która wydaje się zbyt wysoka**

OCENA 8

Info

Mózg z komputerem

Elon Musk znowu zadziwił świat. Tym razem jego firma Neuralink pokazała interfejs pozwalający łączyć mózg z komputerem. Póki co to bardziej koncepcja niż działająca technologia, gdyż na razie udało się opracować sposób bezpiecznego montażu takiego urządzenia w czaszce. To chip, który będzie mógł obsługiwać 3072 wszczepione w mózg elektrody. Zgrupowane w 96 wątków, docelowo będą mogły one przekazywać impulsy z mózgu „na zewnątrz", czyli poprzez montowany za uchem hub do komputera. Po co? Żeby na przykład umożliwić całkowicie sparaliżowanym obsługę różnego rodzaju urządzeń lub sprawną komunikację ze światem. Jak dotąd podejmowane były próby na zwierzętach – sukcesem zakończyło się 87 procent z nich, udało się też osiągnąć wydajność i precyzję pozwalające wszczepiać 192 elektrody na minutę. Zajmuje się tym skonstruowany przez Neuralink robot. Firma chciałaby w przyszłym roku rozpocząć testy na ludziach – na przeszkodzie stoją jednak na razie względy proceduralne, ale i problemy z materiałami, z których wykonane są elektrody. Jeśli nie będą wystarczająco elastyczne – mogą powodować uszkodzenia tkanek w przypadku np. gwałtownych wstrząsów. Tak czy inaczej – czekamy!

www.neuralink.com

Komputer na Księżycu

Niedawno minęło 50 lat, od kiedy ludzie postawili stopę na Księżycu – warto więc przy tej okazji przypomnieć, że było to możliwe dzięki mieszczącemu się w mosiężnej walizie i ważącemu 32 kg komputerowi. Jego procesor (zupełnie niepodobny do współczesnych CPU) pracował z częstotliwością 1,024 MHz. Nie przeszkodziło to w próbie wykorzystania tego urządzenia w roli... koparki bitcoinów. Dokonał tego Ken Shirriff, osiągając „zawrotną" wydajność 1 hasha na 10,3 sekundy.

www.righto.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wystania magazynu do druku.

Creative Outlier Air

Cena: 350 zł | Dostarczył: Creative | pl.creative.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne z membraną grafenową 5,6 mm • **Długość kabla:** 20 cm (USB-C do USB-A, do ładowania etui) • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.0 • **Wbudowany mikrofon:** tak, w każdej słuchawce • **Inne:** akumulatorki wystarczają na 10 h grania, akumulator w etui na 2 ładowania słuchawek, zgodność z kodekami SBC, AAC i AptX, czas ładowania do 2 h, odporne na pot (IPX5) • **Waga:** 10 g (słuchawki), 54 g (etui)

Jedne z najlepszych bezprzewodowych dokanałówek, i do tego tańsze od konkurencji.

To słuchawki, które świetnie pokazują, jak dobry może być świat pozbawiony mini-jacka – a jednocześnie dlaczego absolutnie nie możemy się zgodzić na jego odejście. Najpierw jednak o zaletach. Słuchawki schowane są w niezbyt dużym, zamykanym etui, które nie tylko je chroni, lecz także ładuje. Wbudowany akumulator wystarcza, by je dwukrotnie zatankować (trwa to do 2 h), co w sumie przekłada się na 30 godzin grania – bo akumulatorki w słuchawkach wystarczają na 10 h. A że te obietnice pokrywają się z rzeczywistością, **w końcu mamy pchełki, którym kabel faktycznie do niczego nie jest potrzebny**. Dzięki zgodności z kodekami AptX (dla Androida i Windows 10) i AAC (dla Apple) Outliery **zapewniają bardzo dobrą jakość dźwięku**. W każdym razie o ile nie przełączą się na SBC, bo to słychać. Do tego świetnie trzymają się uszu i są wygodne – bardzo ważna rzecz, skoro to model dla osób aktywnych, co to nie boi się potu.

Trochę szkoda, że dostajemy w sumie tylko dwie pary silikonowych wkładek, w dodatku o takim samym rozmiarze, choć w moim przypadku pasowały idealnie. Inna wada to „zgodność" z technologią Super X-Fi – działa to tylko, gdy słucha się muzyki poprzez aplikację Creative, więc np. Spotify czy Netflix odpadają. Z drugiej strony producent się tym faktem wcale zbytnio nie chwali, do tego słuchawki są tańsze od dowolnego urządzenia, które nie potrzebuje softu, by być zgodne z Super X-Fi. Zresztą w ogóle cena tego modelu – biorąc pod uwagę jakość dźwięku i wygodę – zostawia konkurentów daleko w tyle.

Żeby jednak nie było tak super, pora na wadę. Jest tylko jedna, do tego nie każdego dotyczy, ale jeśli masz pecha... (Dlatego zresztą najlepiej kupić te słuchawki przez internet, bezpośrednio od producenta, ma się wtedy 30 dni na zwrot). Mianowicie – **są one bardzo wrażliwe na zakłócenia**. Gdy chodziłem po lesie – było super. Gdy używałem ich w pracy – super. Na pakerni – zero problemu. Ale powrót z pracy do domu – o, to już różnie. W niektórych miejscach przerwy w odtwarzaniu zdarzały się nawet kilkanaście razy pod rząd! I choć problemy ze stabilnością pojawiają się od czasu do czasu we wszystkich słuchawkach Bluetooth, z tak długimi seriami jeszcze się nie spotkałem.

To niestety bardzo komplikuje wystawienie oceny. Bo jeśli problemów ze stabilnością nie doświadczasz (a po aktualizacji firmware w Galaxy S8+ sytuacja uległa u mnie zdecydowanej poprawie), to najlepszy obecnie zestaw słuchawek dokanałowych – i to nie tylko spośród tych odpornych na pot. Grają bardzo dobrze, są wygodne, długo działają, fajnie wyglądają, mają nawet USB-C do ładowania – no po prostu ideał. Ale gdy zaczynają się rozłączać... cóż, wtedy najlepiej je po prostu oddać, bo od rzucenia w kąt sytuacja się nie poprawi. Na szczęście ma się na to 30 dni, więc... albo je pokochasz, albo zwrócisz. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

+ jakość dźwięku • ergonomia • długi czas działania • wygląd • zgodność z AptX i AAC • gniazdo USB-C do ładowania • odporność na pot (IPX5) • cena jak na jakość dźwięku i czas działania

− problemy ze stabilnością połączenia • i to w niektórych przypadkach takie, że najlepiej je zwrócić

OCENA 9

HP Omen Mindframe Headset

Cena: 515 zł | Dostarczył: HP | www.hp.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** brak danych • **Przetworniki:** brak danych • **Długość kabla:** 2 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, przymocowany na stałe, wyłączalny (przez podniesienie) • **Inne:** wbudowany w muszle aktywny system chłodzenia, podświetlenie RGB, dioda informująca o odłączeniu mikrofonu (czerwona) • **Waga:** 480 g

To pierwsze na świecie słuchawki z **wbudowanym aktywnym systemem chłodzenia wnętrza muszli**. I nie, nie są to wcale wentylatorki, które mielą ciepłe powietrze, a do tego szumią. Dzięki ogniwom Peltiera metalowa „tarka" umieszczona przed przetwornikami jest po prostu zimna, a po pewnym czasie skrapla się na niej para wodna. Ogniwa są rzecz jasna bezgłośne, a jedyny efekt uboczny to ciepła zewnętrzna część muszli, co w lecie nie przeszkadza, a w zimie pozwoli ogrzać dłonie. Jakość wykonania jest bardzo wysoka, podświetlenie RGB dyskretne, a w sofcie można zmienić jego kolor lub je wyłączyć. Za jego pomocą da się także wyłączyć ogniwa oraz... no, niestety, nic więcej. Szkoda, bo **słuchawki działają na stałe w trybie 7.1. Efekt w grach jest OK, do muzyki lepsze byłoby jednak stereo.**

Omen Mindframe to dobre słuchawki dla graczy, które w USA można obecnie dostać za około 100 dolarów, czyli jakieś 470 zł. To dość dużo, bo świetne HyperX Cloud Alpha kosztują 300 zł. Te nie mają wprawdzie chłodzenia, ale czy warto za nie aż tyle dopłacać? Zalecana cena Mindframe'ów w Polsce to aż 800 zł, choć da się je znaleźć za 515 zł. To jednak nadal za dużo. A szkoda, bo **chłodzenie faktycznie działa, a i reszta jest OK.** ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

+ przydatny w lecie system chłodzenia • jakość wykonania• dobra jakość dźwięku • gamingowy, ale nie nachalny wygląd • wyłączalne RGB • dobry (do rozmów) wyłączalny mikrofon

− cena na tle podobnie grającej konkurencji

OCENA 6

Info

Problemy wieku dziecięcego

Premiera nowych Ryzenów stała się faktem. A nowa platforma to – już tradycyjnie – nowe problemy. Te dotykają nie tylko ostatnich płyt głównych, lecz także starszych modeli, gdzie update oprogramowania – ze względu na ograniczoną pamięć – wymusza rezygnację z niektórych funkcji, np. obsługi najstarszych procesorów. Są i bardziej prozaiczne kłopoty, jak choćby... nieprawidłowe działanie kontroli prędkości wiatraczka na chipsecie, co sprawia, że płyta główna nadmiernie hałasuje. Cóż, pozostaje mieć nadzieję, że cała ta sytuacja to jedynie wiele hałasu o nic.

www.amd.com

Holograficzny ty

Microsoft pochwalił się, że pracuje nad technologią tłumaczenia języków, która miałaby pozwolić użytkownikowi wykorzystywać w tymże procesie własny głos i aparycję. W komunikacji z osobami nieznającymi danego języka miałby nas zastępować holograficzny odpowiednik: awatar, który – wykorzystując nasze cechy fizyczne – mówiłby w danym języku. Docelowo ma to być tłumaczenie konsekutywne, na razie jednak system Microsoftu przy użyciu AI tłumaczy wcześniej przygotowany tekst, dostosowując odpowiednio mimikę i głos awatara.

www.microsoft.com

Wybuchowy ZIP

Czy otworzylibyście nieznany plik ZIP? Ostrożność w tej materii może popłacić, bo niejaki David Fifield, inżynier i programista, stworzył plik o rozmiarze 46 megabajtów, który rozpakowuje się do... 4,5 petabajtów. To 4,5 mln gigabajtów lub – jak kto woli – 4,5 tysiąca terabajtowych dysków. Nikt oczywiście nie dysponuje w domu taką przestrzenią na dane, próba rozpakowania archiwum skończy się więc zapchaniem i zawieszeniem komputera.

www.bamsoftware.com

Xiaomi Mi Band 4

To już prawie smartwatch!

Cena: ok. 130 zł | Dostarczył: CD-Action | www.mi.com

PARAMETRY • **Wyświetlacz:** AMOLED 0,95", kolor, 120 x 240 • **Wbudowane sensory:** akcelerometr, pulsometr, żyroskop • Komunikacja: Bluetooth 5.0 BLE • **Akumulator:** 135 mAh, deklarowany czas pracy ok. 20 dni • **Wymagania:** smartfon z Androidem 4.4+ lub iOS 9.0 • **Inne:** kabel ładujący (ładowanie przez dedykowane styki), wymienny pasek, wodoszczelność (5ATM) • **Wymiary:** 47 x 18 x 12 mm • **Waga:** 22 g

Jako wierny fan opasek fitness Xiaomi, począwszy od pierwszej wersji, nie mogłem przegapić premiery czwartej generacji tego urządzenia. I nie żałuję zakupu.

Wizualnie najnowszy MiBand bardzo przypomina poprzedni model. Ma wprawdzie bardziej płaski grzbiet, ale jego wymiary są identyczne jak „trójki", dzięki czemu idealnie pasuje do pasków z MB3. Jest wprawdzie cięższy, ale to niewyczuwalna w praktyce różnica kilku gramów. Najwidoczniejsza i najważniejsza zmiana to **nowy, większy i kolorowy ekran**. Znany z „trójki" monochromatyczny OLED o przekątnej 0,78" (80 x 128) zamieniono na 0,95" AMOLED (120 x 240, 282 ppi, 400 nitów, z pięciostopniową regulacją jasności), z możliwością wgrywania zdefiniowanych „watchface'ów". Niestety, przy wszystkich zaletach nowego wyświetlacza ma to też jedną wadę. Gdy spojrzy się na grzbiet czwórki pod kątem, w oczy rzucają się grube ramki otaczające wyświetlacz – efekt ten nie występował w poprzednich modelach.

Pod względem możliwości mamy do czynienia z ewolucją – jest to samo co w poprzedniej wersji plus kilka nowości, z czego najważniejsze to sterowanie muzyką na smartfonie, odszukiwanie telefonu (zmusza smartfon do wydawania sygnału dźwiękowego, dzięki czemu nie muszę już przekopywać całego mieszkania, mamrocząc „gdzie ja go położyłem, motyla noga!") i bardziej rozbudowane opcje monitorowania aktywności fizycznej. Teoretycznie mamy jeszcze możliwość płatności zbliżeniowych Alipay, ale w praktyce nie można z nich skorzystać w Europie.

Nieco rozczarowuje **nieduża możliwość konfiguracji menu głównego**. W praktyce ograniczeni jesteśmy tylko do wyłączania niepotrzebnych nam ikon, np. wskaźnika pulsu. A żeby dostać się do istotnych podopcji, trzeba się nieco „nastukać", bo nie możemy sobie wedle uznania tych ikonek przypisać do menu głównego czy zdefiniować jakiegoś gestu, którym wywołamy daną funkcję. (Gesty w Mi Smart Band 4 są dwa: jeden do płatności Alipay, drugi do sterowania odtwarzaną ze smartfona muzyką – tu wystarczy przeciągnąć po ekranie głównym palcem w prawo). Nie da się też zmienić czasu, po jakim ekran ulega wygaszaniu – 5 sekund to czasem za mało. Nie obraziłbym się też na wprowadzenie możliwości zmiany wielkości fonta.

Czas pracy na baterii jest praktycznie identyczny co we wcześniejszym modelu – bardziej energożerny ekran skompensowano pojemniejszą baterią. W moim wypadku oznacza to ok. 15-20 dni pracy, a po włączeniu wszelkich możliwych „dopalaczy" (ciągła analiza pulsu, maksymalna jasność itd.) bateria wytrzymuje ok. 3-4 dni.

Zmienił się kabel ładujący, ale w dalszym ciągu korpus MiBanda trzeba wyjmować z opaski, by naładować urządzenie. Szkoda, liczyłem, że w końcu konstruktorzy wyeliminują tę niedogodność. Wodoodporność na poziomie 5ATM, identyczna jak w „trójce", sugeruje, że opaska zniesie raczej zamoczenie w wannie niż wizytę w aquaparku, ale skoro w menu mamy analizę naszych wyczynów na basenie (tzw. SWOLF), to zakładam, że można spokojnie pływać z tą opaską na ręce.

Na pewno są na rynku opaski lepsze i bardziej „dobajerzone" niż MB4. Ale żadna z nich nie może się z nią równać **stosunkiem ceny do oferowanych możliwości, który tu wypada wręcz rewelacyjnie**. Polecam! ■ Smg

ALTERNATYWNY SOFT

Mi Band Tools i Notify & Fitness for Mi Band dla Androida. Warto zainstalować sobie jeden z tych programów (albo i oba naraz...), bo każdy posiada dodatkowe funkcjonalności, których nie znajdzie się w oficjalnej aplikacji. I tak dzięki Mi Band Tools możliwe jest nie tylko wyświetlenie informacji typu „masz SMS-a!" lecz także jego treści. Notify oferuje m.in. znacznie bardziej rozbudowane opcje analizy aktywności fizycznej i takie smaczki jak możliwość automatycznego przejścia opaski do pracy w trybie nocnym (po zachodzie słońca automatycznie zmniejsza się jasność wyświetlacza). W prosty sposób można też w nim zmienić język urządzenia. (To istotne gdy ktoś kupi na Ally opaskę w wersji „china" a nie „global"). Godny uwagi jest też MiBand Master. Co prawda za wersje „pro" wszystkich tych programów trzeba płacić, ale są to kwoty z zakresu 5-12 zł.

PODSUMOWANIE

+ doskonały stosunek ceny do możliwości! • większy i kolorowy ekran AMOLED • kilka fajnych nowych opcji • ten sam rozmiar i czas pracy, co Mi Band 3

− bardzo nieduża możliwość konfiguracji menu • widać ogromne ramki wokół ekranu • płatności zbliżeniowe nie działają w Europie • nadal trzeba go wyjąć z paska do ładowania

OCENA 9+

Nowe na rynku

Adata SU650 M.2 SATA

Popularny i tani dysk SSD wkrótce pojawi się w wersji wykorzystującej złącze M.2 i interfejs SATA. Urządzenie zaopatrzono w cache SLC i kości 3D TLC NAND – producent obiecuje wydajność do 550 MB/s w odczycie i do 510 MB/s w przypadku zapisu danych. Średni czas bezawaryjnej pracy to 2 miliony godzin, jeśli zaś chodzi o zapis danych – producent nie określił gwarantowanego progu TBW. SSD trafi na rynek w trzech rozmiarach: 120, 240 i 480 GB. Ceny nie są znane.

www.adata.com

JBL Partybox 1000

Przyzwyczajeni do oferty głośników Bluetooth marki JBL mogą przecierać oczy ze zdumienia. Tym razem ten znany producent sprzętu grającego wypuścił na rynek wielgachny głośnik imprezowy o mocy 1100 W. Waży 34,7 kg, pozwala wpiąć gitarę, dowolny odtwarzacz przez mini-jacka lub sparować źródło dźwięku bezprzewodowo. Jeśli kogoś stać, by zapłacić dwa razy po 4400 zł, to może nawet połączyć w zestaw dwa takie głośniki. I pozbawić szyb w oknach całą okolicę.

www.jbl.com

BenQ Zowie XL2546 Divina Pink i Blue

Nie dość, że matryca 240 Hz, to jeszcze na dodatek oryginalne wzornictwo. BenQ wprowadza do sprzedaży dwa monitory gamingowe, które są wariacją znanego wcześniej modelu XL2546. Każde z urządzeń ma matrycę o przekątnej 24,5 cala, rozdzielczość 1920 x 1080 i czas reakcji na poziomie 1 ms. Różowe i niebieskie wstawki nawiązują do serii myszek i podkładek Zowie Divina, no i rzecz jasna wyglądają naprawdę oryginalnie. Za wybrane urządzenie zapłacimy 2139 zł.

zowie.benq.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

PC Format

I WSZYSTKO WIESZ

magazyn z płytą DVD

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW | NOWE TECHNOLOGIE

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Ufff, tak gorąco, że aż się fonty na monitorze rozpływają. (Tu hymn pochwalny dla człowieka, który wynalazł klimatyzację – nie wiem, czy wiecie, pierwszy klimatyzator powstał dlatego, że gdy drukowano gazety, to w drukarni było tak gorąco, że farba nie chciała wsiąkać w papier, i ktoś stworzył urządzenie, które miało obniżyć temperaturę w okolicy maszyn drukarskich). A poza tym to po staremu – wy pisać (WY PISAĆ!), my komentować i drukować. Rozumieć aluzję?

POLITYKA W CDA

Rozbawił mnie list, jaki przyszedł do jednego z ostatnich AR. Mam tutaj na myśli oczywiście list o tytule: "Polityka". Jego autor zdawał się sugerować, że podczas opisywania kontrowersyjnych gier trzeba być ostrożnym, aby nie urazić uczuć czytelników. Ale nawet jeśli ktoś by uraził czyjeś delikatne uczucia, to co z tego? Zaryzykuję stwierdzanie, że czytelnicy to nie księżniczki zza siedmiu gór, poradzą sobie, nie strzelą focha. A jeśliby ktoś się śmiertelnie obraził, to my sobie poradzimy bez niego. Z resztą nie rozumiem samego konceptu, który zakłada, że fakt, że ktoś ma inne zdanie od nas, nas obraża.

...Jak to nie rozumiesz, no jak to nie rozumiesz?! Twój brak zrozumienia MNIE obraża. Przecież MÓJ gust, MOJE widzenie świata jest słuszne i jedynie prawdziwe. Jeśli tego nie rozumiesz, to jesteś głupkiem i pewnie nawet nie Polakiem! WSZYSCY myślą tak samo jak ja, a jeśli myślą coś innego, to znaczy, że nie myślą, a tylko bezmyślnie powtarzają jakąś lewacką (tfu!) propagandę, wtłoczoną im do głów przez antypolskie media. No co tu jest do niezrozumienia?!

Niektórym widocznie to umyka, ale ludzie nie są tacy sami. A skoro nie są tacy sami, to mają inne poglądy. To tak jakby obrazić się o to że sąsiad pomalował dom na inny kolor od nas. Powiedzmy na wściekle różowy. Mimo mojej całej niechęci do tego koloru nie pozwę sąsiada do sądu, nie zapluje mu podwórka, ani nie powiem nawet: "Hej, amigo to mnie obraża." Dlaczego z poglądami ma być inaczej?

MrJedi: *Bo niektórzy uznają, że ich „prawda" jest bardziej prawdziwa i wszyscy powinni ją przymusowo wyznawać. Śpiewka stara jak człowiek.*

Poza tym ja nie sądzę, aby CD-ACTION było za bardzo polityczne. Po pierwsze, tej polityki w czasopiśmie nie ma wcale tak dużo. Po drugie, zawsze ciekawe dla mnie jest omawianie jakiejś gry w kontekście jakiegoś gorącego wydarzenia politycznego. Nadaje to wtedy całej recenzji posmak świeżości i pozwala zrozumieć tło, jakie stoi za grą. Podobnie swoją drogą jest z kontekstami historycznymi, kulturowymi, czy innymi, ja jestem jak najbardziej za, żeby pojawiały się w recenzjach.

A jeśli chodzi o artykuły bardziej stricte polityczne, jak wspominane: "Europa da się lubić, ALE", to także nie mam nic przeciwko nim. Interesuje mnie taka tematyka i uważam ją za niezwykle ważną mnie , wiadomo, że kogoś może to irytować albo ktoś może potraktować przedstawione treści, jako atak na swoją arcyważną osobę. W takim wypadku radzę po prostu artykułu nie czytać albo jeśli jest już za późno, czyli taka osoba zaczęła już dany tekst czytać, powinna niezwłocznie zaprzestać tej czynności.

Nie będziesz mi mówił, co mam robić!!! Będę czytał i będę marudził (to coś podobnego, jak grzebanie wykałaczką w bolącym zębie – boli... a człowiek i tak grzebie). Sam fakt, że ktoś nie tylko ma inne poglądy, ale jeszcze BEZCZELNIE je sobie głosi, powoduje u pewnej części społeczeństwa ból zadka, i nic na to nie poradzisz.

MrJedi: *Głosi jak głosi, gorzej gdy za pomocą machiny ideologiczno-politycznej siłą je narzuca całej reszcie.*

Tym sposobem ona nie będzie urażona, bo nie pozna zainfekowanych treści i nie będzie innych infekować swoją frustracją. Rozwiązanie doskonałe.

NIE!!! Rozwiązaniem doskonałym jest ZAKAZ głoszenia poglądów innych niż te, które JA wyznaję! Koniec, kropka.

W każdym razie moim zdaniem tematy polityczne powinny w CD-ACTION zostać, może nawet być ich więcej. A jeśli przez to jakiś Bartek nie będzie kupował czasopisma, oferuje się kupować dwa egzemplarze. Luka zostanie pokryta.

Ichimaru Gin

Po tym poście zatem zalecamy kupno z 500 egzemplarzy. Deal?

MrJedi: *500+ CDA na każdego obywatela.*

DROGI {CZYTELNIK_IMIE DEFAULT ,HEJTERZE'},

Dziękujemy serdecznie za Twój list do naszej redakcji dotyczący recenzji {gra_tytul}, w którym twierdzisz, że recenzja owa została kupiona przez {studio_nazwa}. Ze smutkiem przyjmujemy do wiadomości, że Twój odbiór gry autorstwa {studio_nazwa} tak diametralnie odbiega od naszego. W związku z tym dokonaliśmy dogłębnego badania opinii publicznej wśród pracowników naszej redakcji. W rezultacie odkryliśmy, że z oceną recenzenta zgadza się {procent_pracownikow>95 ? procent_pracownikow : 100} procent naszych pracowników. Niemożliwym jest, aby gra, o której większość ludzkości (sic!) jest tak jednomyślna, miała aż tak odmienny odbiór w przypadku Twojej osoby. Doszliśmy więc do jedynej i słusznej konkluzji, że to Twój list został kupiony i opłacony przez {studio_konkurencyjne_nazwa} w celu zdyskredytowania produkcji {studio_nazwa}. Patrząc na skalę Twojego niezadowolenia naszymi recenzjami wyrażoną liczbą listów ze zdaniem odrębnym, zazdrościmy Ci dużych zarobków od {studio_konkurencyjne_nazwa}. W celu odkrycia przed opinią publiczną Twoich niecnych pobudek do zdyskredytowania nas, musimy wspomnieć, że znajomy znajomego naszego redaktora naczelnego widział na Twoim profilu społecznościowym zdjęcia Ciebie przy {samochod_rajdowy_marka}. To nie może być przypadek. Mamy nadzieję, że nie masz wyrzutów sumienia, sprzedając się {studio_konkurencyjne_nazwa}.

{pracownik_imie default botCDA}

KONKURS GRZBIETOWY

Przypominamy o dorocznym konkursie na teksty stworzone z literek umieszczonych na grzbiecie rocznika 2018. Zasady są proste – używamy w tym celu tylko tego rocznika i nie można wykorzystać dwóch egzemplarzy tego samego wydania. (Uwaga – symbolu „@" można używać jako odpowiednika „a" lub „ą"). Fotki owych tekstów nadsyłajcie e-mailem na adres redakcji do końca 2019 roku. Autorzy opublikowanych na łamach AR tekstów otrzymają upominki.

Nadesłali: Check Dead, Frans 04, Heruan.

KIEDYŚ TO BYŁY E3...

Kojarzycie, że było E3? Bo ja ledwo zauważyłem. Całe wydarzenie straciło dla mnie swoją magię. Kiedyś czekałem na to tygodniami, debatowałem z kumplami, a potem zasiadałem i oglądałem wszystkie konferencje, a potem relację video od pewnej krakowskiej redakcji, która nagrywała podróż do LA (wraz z opiniami gier mobilnych – 2 pieczenie na jednym ogniu), a potem chodziła z kamerą po targach. Przychodziłem niewyspany do szkoły, ale za to pełny newsów, a co za tym idzie – tematów do rozmów. Nie wiem czy to kwestia mojego wieku i dorastania, ale całe targi straciły trochę na znaczeniu. Coraz mniej się tam pokazuje, szum nie dorównuje temu dawnemu szumowi, a niektórzy giganci (patrz Sony) nawet się z E3 wycofują. Oczywiście dalej jest to gratka dla dziennikarzy i wszystkich zainteresowanych, ale kurczę coś mi tu nie gra.

Gratka!? Panie, to jest KOSZMAR. Najpierw jedziesz/lecisz do LA z przesiadką przez Londyn. Czyli wstajesz o 3 nad ranem, a po 20 godzinach męczącej podróży jest 15.30 i czekają cię jeszcze z 2-3 godziny załatwiania formalności. Potem walisz się do wyrka i wstajesz w samym środku nocy, czyli tak o 8 rano czasu lokalnego, ale dla ciebie jest tak 2 nad ranem, bo twój zegar biologiczny potrzebuje paru dni na adaptację. Co oznacza, że cholernie chce ci się spać w środku dnia, ale za to wcale nie chce w czasie losangelesowskiej nocy. Potem latasz jak kot z pęcherzem po całych targach (sporych), bo masz ustalone rozmaite „sloty" (tu prezentacja tego, tam wywiad z twórcami tamtego), a że wydawca wysyła na taką podróż zawsze ze 2x ludzi mniej, niżby się chciało, to tym samym musisz zwijać się jak w ukropie, by to wszystko obskoczyć. Po mniej więcej 6-8 godzinach masz czas, by coś zjeść (a uwierzcie mi, że to, co serwują na targach E3, to najohydniejsze rzeczy, jakie dane mi było w życiu konsumować). Wracasz do hotelu – i czas na spisywanie wrażeń, montaż nagranych filmików, wrzuty na stronę WWW (o ile nie robiłeś tego „w biegu"). I zaledwie po 14-16 godzinach nieustannego zapierpapier masz czas, by wziąć prysznic i iść spaaa... jakie spać, do diabła, mamy przecież wczesny wieczór! – buntuje się organizm. W końcu przysypiasz o 4-5 nad ranem, by zerwać się o tej siódmej, czy ósmej, i zacząć drugi dzień targów. Na szczęście to tylko trzy dni. Potem jeszcze tylko 20 godzin podróży i jesteśmy we Wrocławiu o 23.00, a raczej o 17, bo twój organizm właśnie przestawił się na czas LA. Zatem prysznic, zasypiasz o 5 nad ranem, a tak o 10 jesteś już w redakcji, gdzie czeka cię masa zaległej roboty, bo to, co twoje, ty musisz zrobić. Tak właśnie wygląda „gratka dla dziennikarza" oczyma kogoś, kto sobie jedzie „na wspaniałą wycieczkę do Hameryki". Jak dla mnie to taki wyjazd to raczej tydzień ciężkich robót, a nie żadna tam gratka.

9kier: Piąta nad ranem to przecież świetny czas, żeby zasypiać, a czternasta, żeby wstawać!

Dawniej wszystkie firmy miały konferencję tego samego dnia (oprócz Nintendo – ci to zawsze byli z kosmosu) i był to dla mnie dzień zarezerwowany dla E3. Normalnie jazda bez trzymanki! Teraz każdy wystawca zapragnął trochę uwagi dla siebie i zaczął odsuwać się od samych targów. EA to falstart (biorąc pod uwagę zarówno czas, jak i jakość pokazu), a inni pomniejsi także rozciągnęli się w czasie. Dla widza jest to bardzo słabe zagranie, a co dopiero dla Was – dziennikarzy, kiedy wyjazd musi się rozciągnąć, a nie zawsze są na to pieniądze. Sporą winę w utracie klimatu ponosi także Sony. To na ich konferencję czekałem zawsze najdłużej, a teraz się wycofali. Cieszę się, że wyskoczyli pierwsi z tego tonącego okrętu i patrząc na poziom innych pokazów – reszta powinna pójść w ich ślady, zamiast trudzić się, aby cokolwiek pokazać. Tworzenie gier trwa obecnie tak długo, że trudno jest wystawiać ciężkie działa co rok i fundować swoim studiom nieustający crunch, bo „na targi to musi ładnie wyglądać". Wyraźnie widać, że deweloperzy mają tego dość, tak jak zapewne i wy mojego przydługiego post scriptum :p Jak myślicie, jaka przyszłość czeka targi E3?

Michał

Były, są i pewnie jeszcze długo będą, bo „show must go on". Ale to raczej „internety" zabiły jego magię, bo kiedyś to była wyprawa na nieznane wody, gdzie po raz pierwszy widziało się trailery, zbierało się presspacki na CD z materiałami graficznymi do nowych tytułów i wracało w chwale wtajemniczonego w najnowsze trendy i branżowe plotki. A teraz każdy może sobie wszystko praktycznie na żywo śledzić w internecie, a 90% tego, co pokazuje się na E3, to już i tak znamy z rozmaitych wycieków etc. Ech, kiedyś to, kurła, było.

9kier: Mam wrażenie, że w ciągu ostatnich siedmiu lat – od wtedy śledzę, bo w 2012 trafiłam do redakcji – E3 bardzo straciło na renomie na rzecz Gamescomu. Nie miałam okazji być na żadnej z tych imprez i nie wiem, czy się kiedyś zdecyduję – mam wrażenie, że gry, które mnie interesują, to często nisza w niszy, więc z imprez branżowych interesuje mnie już tylko PAX, który zdaje się mocno nastawiony na tytułu niezależne. Tego też nigdy nie odwiedziłam, ale prędzej czy później się wybiorę!

PRZYSZŁOŚĆ CDA

Wielu spośród czytelników mówi że CDA przetrwa, pomimo postępu ciągle będzie bawić i informować graczy. Niestety ja „Mam złe przeczucia", w tejże sprawie. Moim zdaniem, życie tego czasopisma, jest jak życie osoby z AIDS (można tylko odwlekać nieuniknione, czyli śmierć w bólach). To nie tylko wy, ale również inne pisma papierowe (bo jak wasz poziom prestiżu ma problem, to każdy ma).

Zdradzę ci straszną tajemnicę – wszyscy umrzemy. Wcześniej czy później. Nikt się nie wyłga, nie wpisze sobie godmode, nie dostanie zwolnienia od mamy. Ale czy to nam przeszkadza cieszyć się chwilą, cieszyć się życiem? Chyba nie.

MrJedi: Nie rozumiem, dlaczego akurat pewne rozwiązania muszą odejść tylko dlatego, że pojawiła się jakaś inna opcja. Internet to internet, a magazyn drukowany to magazyn drukowany. Dwa różne nośniki, idee i targety, które mogą się wzajemnie uzupełniać.

Skąd to czarnowidztwo, zapytacie? Otóż postęp technologiczny, moi drodzy. Portale internetowe, blogi, YouTube, to wszystko wypiera druk. Oczywiście mówicie: jesteśmy sensowną alternatywą bo u nas teksty są po solidnym ograniu produkcji i sprawdzone przez redaktora naczelnego oraz korektę, nie to co w internecie gdzie

COSPLAY

Cosplayerka: Nagini
Postać: Tresh/LoL
www.facebook.com/naginisenpai
www.instagram.com/nagini69
Zdjęcie: Monika Nowakowska
www.mnowakowska.pl

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

To jedna z moich pierwszych i ulubionych prac. Stworzenie wszystkich elementów od zera zajęło mi ponad miesiąc. Elementy zbroi zrobione są głównie z pianki montażowej, worbli i pianki EVA oraz trzydziestu ręcznie wycinanych styropianowych kości.

Projektowanie i tworzenie sprawia mi najwięcej radości i niesamowicie relaksuje. Uwielbiam przenosić fikcyjne postacie do realnego świata. Latarnia Thresha na razie podświetlana jest „glowstickami, jednak odkąd zaczęłam włączać elektronikę do swojego cosplayu, zamierzam zamontować w niej ledy.

wszyscy się śpieszą, a youtuberzy przejawiają poziom intelektu nogi od krzesła... ale, niestety dla was to uogólnienie. Przecież są tam i osoby dokładne, inteligentne i z nutką perfekcjonizmu.

Ale nadal mamy książki papierowe, telewizja nie zabiła radia, muzyka wychodzi na winylach... Oczywiście złote lata „printu" już minęły i to se ne vrati. Ale papier przetrwa. Będzie może niszą, jak dziś płyty winylowe, ale cóż z tego.

9kier: „To wszystko wypiera druk". Tak, już od bardzo dawna, a jednak CDA nadal żyje.

A fake newsy i inne błędy, powiecie? Błagam, to się przecież wszędzie zdarza, w tym u was (list „Błędy" z 06/2019, czy „Sprostowanie" z tego samego numeru).

A znasz kogoś absolutnie odpornego na błędy? Bo my nie. Chodzi raczej o to, jak często takie rzeczy się zdarzają w necie i w princie.

Słychać też od was samych (parafrazując wasze wypowiedzi na przestrzeni ostatnich lat):„Pozbyłam się napędu DVD już dawno temu. Kto jeszcze używa płyt?"(otóż ja używam i nigdy się napędu nie pozbędę...); „Czytam prawie tyko e-książki"; „muzykę tylko strumieniuję (po polsku staram się wypowiadać), pobieranie jest już bez sensu"(według mnie za niedługo będzie strumieniowanie gier, ale to temat na inny list). Nie rozumiecie że w takim razie już dawno zapadł na was wyrok.

Keep calm and carpe diem! Swoją drogą, mój 10-letni napęd DVD dokonał właśnie żywota... i jakoś mi go nie brakuje.

9kier: Nie widzę związku przyczynowo-skutkowego pomiędzy „wyrokiem" a naszymi prywatnymi poglądami, zwłaszcza że to wydawnictwo decyduje o tym, czy pismo się ukazuje, czy nie. (PS Od dawna nie mam napędu, to prawda, ale książki nadal czytam tylko w wersji papierowej).

I dla jasności, nie piszę tej części listu (bo prawi na pewno jeszcze coś tu dołożę) jako anty-fan cieszący się z waszego upadku. Jestem czytelnikiem bardzo ceniącym magazyn CD-Action, przestraszony i smutnym przez tą perspektywę która może niedługo ziścić się na naszych oczach. Tak czy siak: Smuggler, Mr Jedi, 9kier i wszyscy inni pracujący w tym wspaniałym 4-ro tygodniku: do 300 wydań, do 400, do 500, do 1000 i do końca świata (oby chociaż do tej trzy setki).

Jonagold

Robim, co możem, 300 już o włos i nie jest to nasze ostatnie słowo.

9kier: Zaczęłam się właśnie zastanawiać, co powiedziałabym, gdybym miała wypowiedzieć przed śmiercią jedno ostatnie słowo. Musiałoby być naprawdę fajne, jak „pochrzyn", „sporysz" albo – uwielbiam! – „peptydowe".

MrJedi: A ja uważam, że w Twojej wypowiedzi nie jest smutna sama wizja upadku magazynów drukowanych, lecz czarnowidztwo – takie ogólne. To niestety nasza cecha narodowa.

POZEW PAPKINA

Do napisania listu skłoniło mnie wezwanie sądowe z ostatniego numeru, mój ulubiony redaktor czyli Papkin wezwał do zapłaty firmy robiące gry. Tak się zdziwiłem gdy to zobaczyłem, że przetarłem oczy ze zdumienia. Życzę Papkinowi sukcesu (wam nie, bo jesteście tak dobrzy że go nie potrzebujecie :)).

Ps. Niech Papkin pozwie jeszcze Bethesdę za zbrodnie przeciwko Falloutowi, bo to co oni ostatnio robią to się w głowie nie mieści.

PapkinFanx69PL

Na wszelki wypadek wyjaśniam, że był to felieton, którego forma przypominała pozew sądowy, a nie skan autentycznego pozwu. Poza tym ja osobiście bardzo Bethesdę cenię za to, co ostatnio robi – bardzo ułatwia mi tworzenie kolejnych Szpil.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 26 sierpnia 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

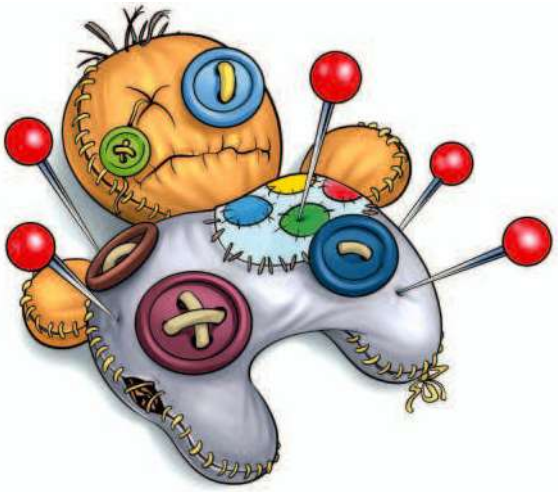
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Firma Elona Muska, Neuralink, przygotowuje interfejs, który pozwoli na podłączenie ludzkiego mózgu do komputera. Tak się zastanawiamy, co będzie, jak potem podłączony wpisze z klawiatury „format B(rain):".

Twórcy Apex Legends wykazali się miłą nam perfidną złośliwością w stosunku do graczy oszukujących w grze. Otóż wykryci cwaniacy będą parowani z... innymi kanciarzami. I tylko i wyłącznie z nimi. „To nieuczciwe!", żalą się cheaterzy.

Twórcy Gears 5 wyeliminowali z gry cygara dotąd palone przez niektóre pierwszoplanowe postacie, aby nie zachęcać w ten sposób graczy do sięgania po tytoń. Najwyraźniej palenie jest ich zdaniem dużo bardziej szkodliwe dla oglądającego pełnoletniego człowieka niż np. rozcinanie kogoś piłą mechaniczną wbudowaną w karabin.

Czworo angielskich dzieciaków, grających w Fifę 19, w trzy tygodnie wydało wszystkie (nieduże, ale jednak – 550 funtów) oszczędności rodziców, kupując przez sieć wirtualne karty do trybu Ultimate Team. Rodzice dowiedzieli się o tym dopiero wtedy, gdy dostali z banku wyciąg z pustego konta. No cóż, niewątpliwie miał tu miejsce opisywany przez EA „mechanizm niespodzianki".

Pakistański polityk wrzucił na swoim prywatnym koncie twitterowym filmik z GTA V, myśląc, że to scenka z prawdziwego życia. Nie żeby nas to dziwiło, bo generalnie mamy wrażenie, że politycy są od jakiegoś czasu nieco „odklejeni" od rzeczywistości. Ale dopóki jakiś generał, na widok eksplodującej atomówki w Call of Duty czy innym Falloucie, w panice nie wykona prawdziwego kontruderzenia, to możemy się z tego śmiać.

À propos: na forum rosyjskiej Dumy wiceminister obrony Federacji Rosyjskiej wymienił nazwę Metal Gear jako projekt amerykańskich służb specjalnych mający zohydzić młodym Rosjanom ich rząd. Bo nic tak przecież nie uderza w aparat Władimira Putina jak przygody Litego Węża pod kartonowym pudłem.

Czytaliście na pewno o AI zwanej AlphaStar, zbudowanej specjalnie po to, by skopać tyłki ludziom w StarCrafcie II (co też uczyniła). Okazuje się, że w ramach badań Alpha została włączona do drabinki turniejowej w SC2 w Europie, gdzie rozegra kilka meczów – ale anonimowo. Powiemy tak – bać się zaczniemy wtedy, gdy przyłapiemy ją na tym, że za wygrane w turniejach pieniądze wynajęła sobie jakiegoś człowieka do grania, a sama wyjechała na Hawaje.

Dziwny bug w Tom Clancy's Rainbow Six: Siege – jeśli na czacie wstawiałeś zbyt dużo emotek, powodowało to przedwczesne zakończenie rozgrywki. Co zresztą wykorzystywali nieuczciwi gracze. Ubisoft naprawił już ową usterkę i obiecał bany tym, którzy korzystali z tego „czitu". Szczerze mówiąc, banowanie tych, co nadużywają emotikonek, wprowadzilibyśmy na stałe i wszędzie, nie tylko w tej grze. :P :) xD

Uwaga – przysługuje wam ulga podatkowa za patriotyzm! Ma wejść w życie od przyszłego roku. Wam, to znaczy polskim producentom gier. I to nie wszystkich gier, a tylko tych, które według władz odpowiednio mocno i godnie promują polską kulturę. Czekamy na dopłaty dla graczy, którzy zdecydują się na kupno co najmniej dwóch!

Polscy fani wiedźmińskich książek zamierzają, zaraz po premierze ich netfliksowej adaptacji, zalać torrenty serialem „Wiedźmin"... ale tym polskiej produkcji, z Żebrowskim, i oznaczyć go jako produkt amerykański. Jeszcze się okaże, że zbierze lepsze recenzje niż ta prawdziwie amerykańska wersja...

Jeden z wiceprezesów EA użala się w wywiadzie, że gracze ich nie lubią. „Spędziłem 25 lat w EA i wciąż borykam się z problemem postrzegania nas jako grupy „złych gości". Kochamy tworzyć gry i w nie grać. Niestety, kiedy popełnimy błąd, cały świat dowiaduje się o tym". Drogie EA, „błąd" to można popełnić, robiąc literówkę w nazwie swej gry albo malując zbroję Vadera na różowo. To, co wy zrobiliście z branżą gier AAA przez ostatnie dwie dekady, to nie jest „błąd". To nawet nie jest „wielbłąd", to cała pie*rzona karawana.

Lepiej już piracić nasze gry niż kupować do nich klucze na G2A – zaapelowali developerzy z No More Robots, Vlambeer, Mode 7 i Stray Bombay. Gdyby 25 lat temu ktoś mi powiedział, że dożyję czasów, gdy producenci będą zachęcać do piracenia gier, a dawni piraci produkować znakomite gry (pozdrawiamy szefów CD Pro... yyy... Kicia-Softu), tobym powiedział, że jest pijany i bredzi...

Todd Howard z Bethesdy oświadczył, że Starfielda i Elder Scrolls VI zobaczymy dopiero tuż przed ich premierami. Sprytne! Będzie mniej czasu na hejt i obśmiewanie bugów!

Bill Gates uważa, że największym błędem w jego karierze było niedocenienie Androida, przez co Google, a nie Microsoft ze swoim Windows Phone, zarobiło jakieś 400 mld $. Drogi Billu, chyba zapomniałeś o Windowsie ME. W sumie to zazdrościmy, też chcielibyśmy o nim zapomnieć.

Prezes Electronic Arts powiedział w rozmowie z dziennikarzem serwisu GameDaily, że Anthem w przyszłości stanie się „czymś wielkim". Tak, zdecydowanie będzie w przyszłości definiowany jako Wielka Wtopa BioWare.

Elon Musk obiecuje, że już wkrótce będzie można uruchomić Cupheada na... komputerze pokładowym Tesli. Ciekawi nas kontroler (kierownica?). Zastanawialiśmy się też przez chwilkę, jak byśmy oznaczyli platformę tej wersji gry w recenzji. I wyszło nam, że to zdecydowanie będzie tytuł mobilny.

Ptaszki ćwierkają, że prezes EA i podlegli mu szefowie działów nie przyjęli premii za wyniki za rok 2018 (ostrożnie można mówić o łącznej kwocie 5 mln $), z uwagi na to, że ten rok był dla EA mniej udany. Wilson zasugerował, by te pieniądze przekazać na „bonusy" dla szeregowych pracowników. Brawo. W kolejnym wydaniu: szef EA przygarnął bezdomnego kotka.

Ubocznym efektem rosnącego napięcia pomiędzy USA i Iranem jest zablokowanie przez rząd USA dostępu do gry League of Legends graczom z Iranu... i Syrii. Podobno początkowo Amerykanie chcieli zbombardować Iran, ale uznali, że nie będzie to wystarczająco bolesna nauczka. ***[Smg & enki]***

Kolejne osiągnięcie w wyścigu producentów przystawek o to, kto pomoże zgromadzić na smartfonie więcej bakterii.

KINGUIN
WCHODZI DO GRY
Obudź się, Samuraju...
Hmmmm?
Ach, wreszcie się obudziłeś. Pierwszy raz w Skyrim?
Halo Kinguin, tu Milo!
Twoje oznaki życiowe wskazują, że wybudziłeś się z hibernacji. Jesteś w Cyberpunku 2077?
Nie... ALE chyba tu zostanę.
Tylko jednego. Włącz mody.
Czegoś potrzebujesz?
Które?
WSZYSTKIE
Idealnie.

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

HUMOR • FIZYKA • LOGICZNA

3

- PRODUCENT: FAKT SOFTWARE
- MULTI: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, 1,8 GHZ DUAL CORE, 4 GB RAM, GPU 512 MB VRAM, DIRECTX 11

Konwencja znana wszystkim, którzy w latach 90. (lub później, bo to jeden z tych pomysłów na rozgrywkę, który w ogóle się nie starzeje) zagrywali się w The Incredible Machine. Crazy Machines 3 nie dość, że czerpie garściami z kultowej serii, to jeszcze robi to w znakomitym stylu – najlepszym tego dowodem ponad 2000 „przytłaczająco pozytywnych" recenzji na Steamie. Niezorientowanym objaśniamy, że **chodzi tu o zabawę prawami fizyki celem rozwiązywania łamigłówek**. I nie wyłącznie o prostą grawitację, ale i elektryczność czy wiatr. No i eksplozje. Nie zapominajmy o eksplozjach. Twórcy chwalą się ponad 220 obiektami i 80 łamigłówkami, ale warto również pamiętać o integracji z Warsztatem Steam (prawie 1000 dzieł społeczności!).

Redakcja
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Adam Chabiński
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Witold Tłuchowski, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym

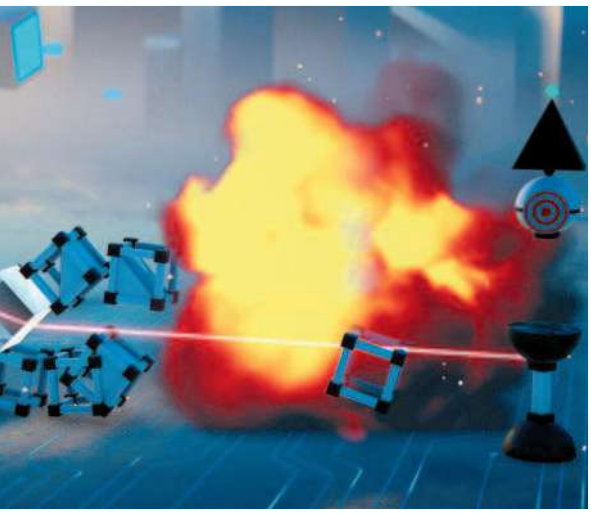
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

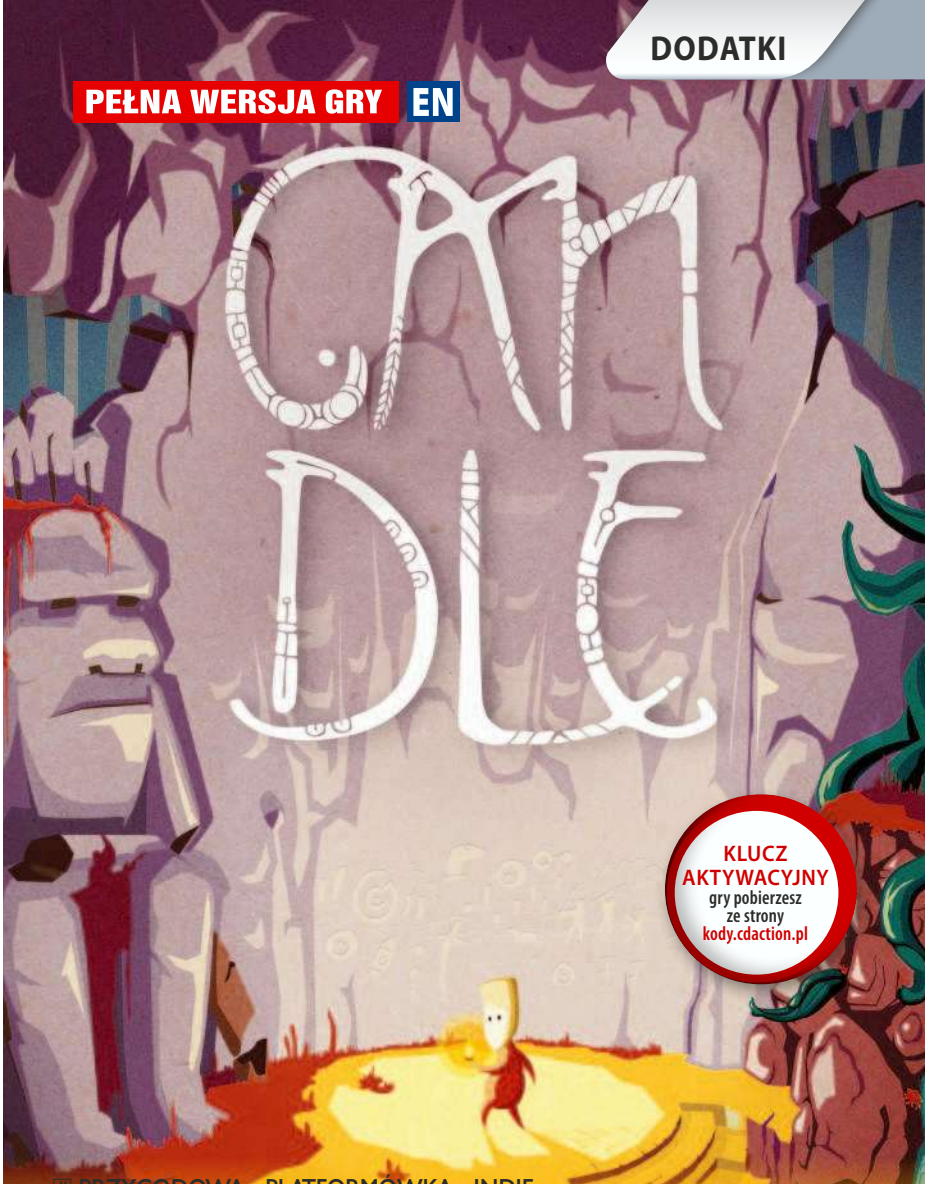
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Crazy Machines 3 w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 23 września 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

PEŁNA WERSJA GRY EN



KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PRZYGODOWA • PLATFORMÓWKA • INDIE

7

PRODUCENT: TEKU STUDIOS MULTI: BRAK
PC: WIN 7/8/10, 2,8 GHZ DUAL CORE, 4 GB RAM, GT 220/AMD HD 8400, DIRECTX 11

Tak ciekawe i niesztampowe wizualnie gry nie zdarzają się często. Candle to gra przygodowa – czy raczej, jak to określają twórcy, „**dynamiczna przygoda graficzna**". Wcielamy się w rolę Teku, który musi wyruszyć w podróż, by ocalić szamana swojego plemienia. Na szczęście wyjątkowa jest tu nie tylko sama oprawa graficzna, lecz także sam główny bohater – zamiast jednej ręki ma tytułową świecę, która okaże się przydatna na niemal każdym kroku. Zwłaszcza w starciach z wrogim plemieniem Wakcha (mniej lub bardziej bezpośrednich – w końcu to przygodówka), ale i do rozwiązywania łamigłówek (w końcu to przygodówka...).

Piękna, ręcznie rysowana grafika...

...robi wrażenie właściwie co chwilę.

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Candle w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 23 września 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 23 września 2019.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Candle © 2016 Daedalic Entertainment GmbH and Teku Studios. Daedalic and the Daedalic-Logo are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. Teku Studios and the Teku Studios Logo are trademarks of Teku Studios Software SL. All rights reserved.
Crazy Machines 3 © 2016. Daedalic Entertainment GmbH and the Daedalic logo are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. Crazy Machines is a registered trademark of FAKT Software GmbH. All rights reserved.

JBL
PROFESJONALNE BRZMIENIE BEZPRZEWODOWE
NOWA SERIA SŁUCHAWEK BEZPRZEWODOWYCH
LIVE650BTNC
TŁUMIENIE HAŁASU | BRZMIENIE JBL | ASYSTENT GŁOSOWY
JBL.com

gmaster.iiyama.com

G-MASTER™

#MONITORS4GAMERS

by iiyama

JOIN THE G-MASTER SQUAD!

RED EAGLE™ | BLACK HAWK™ | GOLD PHOENIX™ | SILVER CROW™